AÇÃO GAMES
PRÊMIOS: RELÓGIOS YANKEE STREE
ISSN 0104 - 1630/3451 - ED. 82 R$ 3,30
SNES
MEGA MAN 7
SEAQUEST DSV
WARLOCK
32X
METAL HEAD
MEGA
CLAY FIGHTER
TRUE LIES
SATURNO
PlayStation
SATURNO
PLAYSTATION
DAYTONA USA X RIDGE RACE
DOIS GAMES DE 32 BITS DISPUTAM EM VELOCIDADE E EMOÇÃO
SHOTS: AS VENDAS DOS NOVOS VIDEOGAMES NO JAPÃO

AO COMBATE !!!

PROMOÇÃO Caribe INESQUECÍVEL
Consulte a PCI ou as revendas autorizadas.

NOVOS LANÇAMENTOS

...nes p/ PC, AMIGA e AMIGA CD32

AMIGA CD...

...Disquete e CD-ROM

CD32 o 1º Console de Jogo de 32 BIT...

A PCI selecionou os mais incríveis jogos, que farão você viajar pelo corpo humano, lutar contra o Cartel das drogas na América Latina, fazer manobras radicais num caça na Bósnia ou participar de uma missão interestelar. Combinando a estrutura de jogos de fliperama com simulação de vôo, os dois novos lançamentos da PCI: MICROCOSM, um dos melhores jogos de aventura e TFX, o mais sofisticado simulador de combate aéreo para PC, irão transformar seu PC numa verdadeira máquina de aventuras e emoções. Conheça nossos outros títulos de aventura, ficção, estratégia, ação e simulação ligando para nosso TELEMARKETING SAC PCI - 0800-141516 - Ligação gratuita para todo território nacional, ou nos locais abaixo.

Onde Encontrar: Lojas Americanas (Território Nacional) - São Paulo (011): Mappin - Microtime (257.9577) Greensmart (959.2354) - Arte Phatum (965.5328) - Mercurytronic (299.0339) - Livraria da Vila (814.5811) Campinas (0192): Mappin - Multi Byte (54.2507) - Rio de Janeiro (021): Newco do Brasil (325.1986) Galáctica (325.3481) - Silbeni (413.3228) - Curitiba (041): Canal D (254.8144)

Caso algum jogo esteja esgotado em um dos nossos revendedores, ligue para nosso telemarketing.

O futuro é agora. Bem-vindo à quinta geração de videogames domésticos, os consoles de 32 bits. Nesta edição você irá conhecer dois arrasadores games de corrida que saíram dos arcades para aterrisar na sua casa. Ridge Racer (Playstation) e Daytona USA (Saturno) são um sonho para quem curte velocidade no joystick. Nós testamos os dois games e resolvemos fazer uma comparação entre eles. O resultado você pode conferir na página 19. Enquanto estas maravilhas não são lançadas no Brasil, confira nossa análise do Neo Geo CD, o mais novo console do País. Quer mais? Então vire correndo as páginas da sua revista predileta.

COTAÇÃO

- FRACO ●
- REGULAR ●●
- BOM ●●●
- ÓTIMO ●●●●
- CHOCANTE ●●●●●

SALADA X

TRUQUE DAS 1000 FACES

MK: MAIS DICAS

Mortal Kombat, Mortal Kombat, Mortal Kombat. Vocês só pensam nisso! Todos os dias, centenas de cartas chegam pra gente aqui na redação falando no game sangrento. É Fatality pra cá, Babality pra lá, versão que não existe, como conseguir sangue no primeiro MK de SNES (só com Game Genie!) e até curiosos querendo saber os golpes de MK 3, que nem foi lançado ainda...

Se você perdeu o Guia Definitivo de Mortal Kombat 2, ainda há tempo para ficar fera. A gente está lançando a edição especial SÓ DICAS, com truques superbacanas para mais de 140 jogos e, de bandeja, os melhores golpes e todos os fatais de MK 2 para as versões Mega, SNES e arcade.

Taí seu desenho, Edson Gomes Rangel, de Vila Velha (ES). Suas palavras eram mesmo impublicáveis...

FUTEBOL E PIRATARIA

Existe algum jogo de futebol americano para SNES? E mais: vale a pena comprar fita pirata?

DANIEL C. LAJB
São Paulo, SP

Vamos começar pelo fim. Não vale a pena comprar fita pirata, não senhor! Sabe aquele papo de que o barato sai caro? Fita pirata é um tiro no escuro, pode não funcionar direito — dá "pau", não tem todas as fases — não tem garantia e não respeita direitos autorais. E se as empresas não ganharem direitos autorais pelos games que vendem legalmente, como é que elas podem continuar fazendo bons jogos? Então, nada de comprar cartucho pirata e estimular quem rouba tecnologia alheia. Além do mais, é crime. Conversados? Games de futebol americano para SNES? Há vários. Um dos mais legais é a série John Madden Football, da Electronic Arts. A versão 95 já saiu e é prato cheio para quem se amarra no esporte.

iii... o pau vai quebrar aqui na redação!!! Dois Editores bobearam com suas fotos e o Ted mandou bala. Veja o que rolou: primeiro foi o Mozart Latorre, colaborador da Multi que dançou...

...depois foi o Betto D'Elboux, nosso Editor-Assistente, que ganhou um novo visual. Já tem gente se escondendo!!

ÁLBUM SAFADO

Olá pessoal da Ação Games. Vocês sabiam que tem por aí um álbum de figurinhas chamado Games Geração 95, que copia o logotipo de vocês e até textos publicados pela revista? Dá pra sacar que não é coisa da Editora Azul, pois ele é muito mal feito. O álbum promete prêmios para quem completar suas páginas, mas não entrega. Aí a gente entra em contato com o pessoal de lá e eles mandam ligar pra vocês, que não têm nada a ver com o pato. Não é uma safadeza?

CLÉBER CARDOSO FILHO
Osasco, SP

Descobri que o álbum de figurinhas Games Geração 95 está copiando trechos de matérias da Ação Games. Acho isso uma sacanagem, porque vocês é que têm todo o trabalho de descobrir os truques dos jogos e depois vem alguém e simplesmente copia.

DANILO Q. C.
São Paulo, SP

É, galera, tem muito picareta por aí pegando carona no sucesso dos outros. E o que é pior: fazendo propaganda enganosa contra o consumidor. Como vocês já sacaram, nossa revista e a Editora Azul nada têm a ver com este álbum Games Geração 95. Trata-se de uma outra editora, que sequer tem coragem de assinar o próprio nome naquilo que faz. As pessoas que foram enganadas por esta gente, a melhor providência é prestar queixa ao Procom.

JAGUAR

Numa edição passada um leitor perguntou por quê vocês não faziam matérias sobre o Jaguar. E a resposta foi "este console não é popular no Brasil". Sendo assim, por quê vocês fazem matérias do Saturno — que também não é popular no Brasil?

GUSTAVO H. PITANGA
Caçador, RS

Em primeiro lugar um esclarecimento, Gustavo. Até esta edição, só havíamos publicado uma única matéria sobre o Saturno: foi quando lançaram o aparelho no Japão. A segunda matéria está pintando agora, numa comparação com o Playstation. Resolvemos fazer este confronto porque temos recebido toneladas de cartas de leitores querendo saber qual videogame de 32 bits é melhor. Estamos acompanhando o Saturno porque ele será oficialmente lançado no Brasil pela Tec Toy, e porque achamos importante que os leitores o conheçam bem quando isso acontecer.

Eh, heh, heh, heh...cool! Aliás, bem cool o desenho do Luiz Ângelo Pereira de Lima, de Porto Alegre (RS), com seus personagens prediletos, na TV e nos games

Alguém pisou no calo da eterna Chun-Li. Será que foi o Márcio Ferreira Costa, de VeraCruz (BA), autor desta guache agressivo?

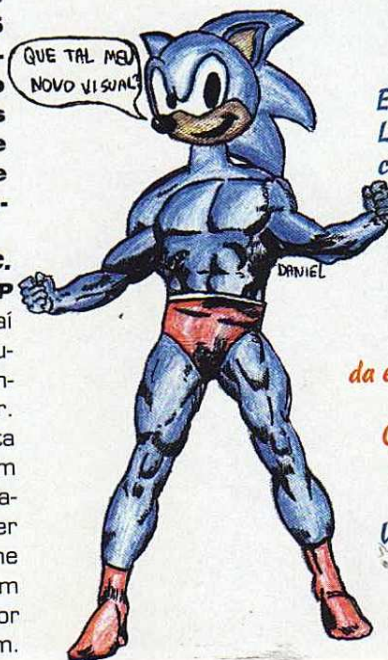
QUE TAL MEU NOVO VISUAL?

DANIEL

Visual novo para o Sonic! Assim, fica fácil enquadrá-lo num Mortal Kombat, não? O autor da "ginástica" do porco-espinho foi o Daniel de Aquino Maia, de Fortaleza (CE)

Cláudia Fernandes dos Santos. Quem mandou a foto dela para nosso "cirurgião plástico", Ted Abacaxi (ou Pitangui, Laranji, Uvi...), foi o irmão dela, Claudiney F. dos Santos, de Osasco (SP)

GAME CHARADA

DIFÍCIL

PALAVRAS CRUZADAS

Você encara o desafio? Não é fácil: tem que completar todas as palavras do diagrama abaixo. Em alguns casos há linhas com mais de uma palavra. Neste caso numeramos com ".2" para você sacar. Para não estragar a revista, envie fotocópia (Xerox) ou copie num papel a parte.

PRÊMIOS

Do 1º ao 3º lugares relógios esportivos à prova d'água e camisetas Ação Games e do 4º ao 10º camisetas Ação Games

HORIZONTAIS

1 - Palavra que pisca em alguns games de luta quando a energia está quase no fim; perigo em inglês (6 letras)
2 - Um dos lutadores bonzinhos de Street Fighter (3 letras)
2.2 - .....-World Interceptor, game espacial do 3DO (3 letras)
3 - Primeiro sucesso de aventura da Konami (6 letras)
4 - CD-....., a denominação do leitor de disco óptico (3 letras)
5 - Fabricante de videogame (4 letras)
5.2 - A primeira e a última letra da musa de Street Fighter (2 letras)
6 - Super ....., jogo com personagem pré-histórico (4 letras)
6.2 - Gigante das telecomunicações e grande fabricante de chips (3 letras)
7 - Game ....., console portátil colorido (4 letras)
8 - Personagem símbolo da Nintendo (5 letras)
8.2 - Não em inglês (2 letras)
9 - Rival da Chun-Li (5 letras)
10 - Abreviação de Personal Computer (2 letras)
10.2 - ..... and Return of Superman (5 letras)

VERTICAIS

1 - .... Strike, simulador de helicóptero (5 letras)
2 - ..... Zone, passagem secreta que leva para outra fase (4 letras)
3 - Daffy ....., game de aventura (4 letras)
4 - Personagem símbolo da Sega (5 letras)
5 - Fabricante de videogame (8 letras)
6 - Rei em inglês, última e primeira letras (2 letras)
6.2 - Abreviatura de Mega Drive (2 letras)
7 - Anagrama de mega; o mesmo que jogo (4 letras)
8 - Arma do leão Simba; o mesmo que rugido (4 letras)
8.2 - Abreviatura de Nordeste na bússola (2 letras)
9 - Softwarehouse que vai lançar Super Turrican 2 este ano (5 letras)
10 - Computador pequeno (5 letras)

RESPOSTA DA GAME CHARADA DA EDIÇÃO Nº 79

O detalhe de foto pertence ao jogo The Adventures of Batman & Robin, pág. 26 da edição nº 76. Apesar do erro de impressão no enunciado desta charada, nossos espertíssimos leitores mataram a pau: 1º lugar para Magda Regina R. Lopes, de Osasco (SP); 2º e 3º lugares para Jair Mello dos Santos, de Taquara (RS) e Alessandro de Souza Bezerra, do Rio de Janeiro (RJ); 4º ao 10º lugares para Luiz Marcelo Ribeiro, de Belo Horizonte (MG); Juliano Maciel, São Paulo (SP); Eder Gonçalves Martins, de Patos de Minas (MG); Jéssica Maria V. Angelon, de Itatiba (SP); Marildo C. Sales, Araguaína (TO) e Márcio R. Alves de Almeida, de São Paulo (SP)

Mande sua resposta para: Ação Games, Game Charada nº 82, Av. das Nações Unidas, 5.777, Alto de Pinheiros, CEP 05479-900, São Paulo, SP.

SHOTS

AS VENDAS DE NATAL NO JAPÃO

Pesquisa da revista Famitsu nas principais lojas de Tóquio entre 20 de novembro e 7 de janeiro últimos. Mas fique esperto: estes números são apenas uma amostragem. Eles não representam o total de vendas no Japão, certo?

3DO	Neo Geo CD	Saturno	Playstation
1.192	2.998	16.166	17.474

32 Bits

QUAL O CONSOLE + VENDIDO NO JAPÃO?

Desde que começaram a pintar os consoles de 32 bits, temos recebido muitas consultas de leitores querendo saber qual deles é o melhor: 3DO, Jaguar, 32X, Playstation ou Saturno. Para os que estão em dúvida, preparamos esta matéria mostrando as vendas de sistemas de 32 bits, no Japão, entre 20 de novembro e 7 de janeiro últimos. Neste período, embalados pelas compras de Natal, os japoneses literalmente invadiram as lojas.

O levantamento mostra que, na época em que foi feita a pesquisa, o console mais vendido era o Sega Saturno — o primeiro a ser lançado no Japão. Mas o Sony Playstation, que foi às lojas semanas mais tarde, foi o grande sucesso de vendas durante o Natal, ficando em primeiro lugar na procura dos compradores.

Bom, galera, já deu pra sacar que o páreo entre os consoles de 32 bits está sendo disputado palmo a palmo. É cedo para afirmar quais dessas plataformas vão mesmo emplacar e oferecer os jogos dos nossos sonhos. Quem tiver paciência deve esperar mais um pouco para fazer sua escolha.

VENDAS TOTAIS, SEGUNDO OS FABRICANTES

Estes são os números fornecidos pelos próprios fabricantes. Eles mostram as vendas totais dos consoles desde o lançamento de cada um até a primeira semana de janeiro. Só a SNK não quis fornecer os do Neo Geo CD.

3DO	Neo Geo CD	Saturno	Playstation
365.000	?	500.000	300.000

COMPATIBILIDADE DO PLAYSTATION

Informação da revista americana Electronic Gaming Monthly: o Sony Playstation americano não será compatível com o japonês. Isso significa que os jogos americanos não vão servir para os aparelhos japoneses e vice-versa. Olho no lance!

Saturno: Virtua Fighter 2 e acessórios poderosos

Pelo jeito, a Sega não vai deixar barato a briga com a Sony na disputa pelo mercado de sistemas de 32 bits. E mostra que tem cartas na manga para o seu Saturno. Em março, ela lançou o Video CD Adapter — acessório que permite rodar CD-ROM com fotos e textos. O acessório é genial, mas caro: quase 20 mil ienes, ou mais de 200 dólares. Já o joystick SunSaturn, com funções rapid-fire, câmera lenta e programação de comandos sai mais em conta: o equivalente a 38 dólares. São ao todo 11 botões, mais o Direcional. A terceira novidade para o Saturno é jogo (e que jogo!): Virtua Fighter 2. Uau! Segunda versão em tempo recorde. As revistas japonesas já estão anunciando um super preview para suas edições de abril. No mês que vem, você também conferirá o lançamento em Ação Games.

Joystick SanSaturn com 11 botões: haja dedos!!

32X ou Saturno: Qual a melhor escollha?

Outra dúvida que está tirando o sono dos Segamaníacos é: 32X ou Saturno, o que eu compro? Nos Estados Unidos esta questão não está sendo discutida até na Internet, a famosa rede mundial de computadores. Conheça a opinião de Mr. Gamewiz, consultor especializado em videogames que conversa ao vivo com as pessoas conectadas à rede:

"Esse papo de que o Saturno é que vai arrasar não me convence. Quando ele for lançado, o 32X terá um ano de vida e vários games disponíveis. E muito jogador vai enfrentar o seguinte dilema: comprar o Saturno por 400 dólares para jogar 5 ou 6 games ou pagar 180 dólares por um 32X para debulhar mais de 40 jogos? Naturalmente, muitos jogadores vão preferir o 32X".

Mr. Gamewitz, na Internet

Palmas para mais um game com personagem brasileiro. Esperamos que muitos outros venham fazer companhia para o Geraldinho nos carts da galera!

Para os escassos lançamentos de games de 16 bits em abril, deixando os gamemaníacos de cabelo em pé! As softhouses, por acaso, esqueceram os games prometidos para este ano?

NEO GEO CD

A VANTAGEM DO NOVO CONSOLE SÃO OS JOGOS MAIS BARATOS

Não adianta ficar irritado com a demora para "carregar" a memória. Quando aparecer a barrinha, aproveite para pegar uns biscoitos...

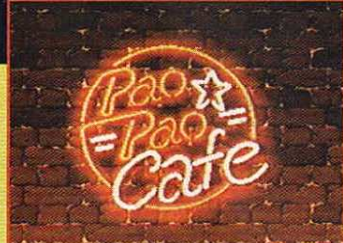
O Neo Geo CD segue a tendência atual de se colocar os CDs pela parte superior

Lançado setembro passado no Japão e na Europa, o Neo Geo CD acaba de chegar oficialmente ao Brasill. O console coloca a SNK na era dos jogos em CD-ROM, com maior capacidade de memória e melhor definição de som. Mas uma pergunta fica no ar: qual é a capacidade de processamento do aparelho? A SNK embroma e não fala. Fica então a forte suspeita de que o coração do Neo Geo CD seja o mesmo do console com cartucho — ou seja, com um chip de 16 bits e um de 8 bits.

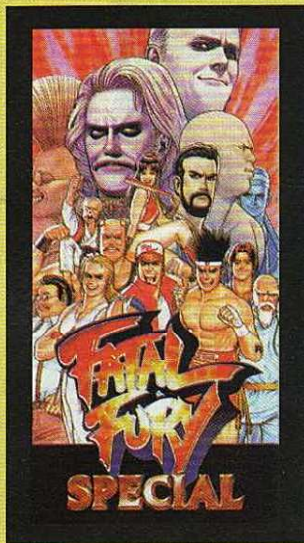
O Direcional do novo joystick tem a firmeza ideal para os seus comandos. Experimente!

O preço, de R$ 650, assusta — ainda mais porque trata-se de um console tecnicamente inferior ao Saturno ou Playstation, de 32 bits. A vantagem de investir num Neo Geo CD é que seus jogos custam, em média, 50 doletas, enquanto os mesmos games em cartucho custam em média 200 verdinhas. Os primeiros títulos em CD são adaptações de jogos já existentes em cartucho. Eles apresentam uma imagem mais granulada, que pode decepcionar os mais exigentes. Pelo menos a ótima jogabilidade se manteve inalterada.

DIRECIONAL PRECISO

O novo console da SNK permite a entrada dos joysticks antigos, do tipo arcade, e apresenta um novo modelo. O controle é compacto e tem os mesmos botões do anterior. Apesar da empunhadura um pouco cansativa, o Direcional é excepcionalmente bom. É praticamente um manche que você manipula com o polegar, dando grande precisão na execução dos golpes. Confira nossas primeiras impressões sobre as novas versões em CD de alguns clássicos de luta.

Uma das telas do jogo: está servido?

Agora no cenário da Coréia rolam umas gotinhas de chuva

A grande novidade do game é a inclusão de sangue nas lutas. O logotipo também mudou e os cenários estão com uma definição inferior aos originais, com alguns detalhes diferentes. Uma coisa chata é que a tela escurece quando vai entrar o próximo lutador (antes ele pulava no ringue tão logo o personagem anterior perdia). Por outro lado, a música ficou mais límpida.

A passagem deste jogo para o CD foi mais feliz do que na de King of Fighters 94. Os cenários são idênticos ao original. O único porém é o contorno dos personagens levemente granulado. A trilha sonora está com músicas mais agitadas — ótimo para um jogo de luta. A novidade é que, na seleção de cenários, pinta uma foto do país e não mais do mapa do planeta.

O cenário de Cheng Sinzan está muito granulado. Provavelmente por causa do excesso de detalhes

Nesta versão, aparece o mapa do país da luta

Este é o game que apresenta mais mudanças. O logotipo está diferente e, na tela de seleção de personagens, o cenário de fundo se movimenta atrás das fotos dos lutadores. O som teve uma melhora significativa e, em muitos cenários, dá para sacar novos detalhes. Tem até uma tela inédita, como no caso da Nakoruru. Mancada: o game não mostra mais o comando do golpe especial no momento em que a barra de Power se enche. Assim como nos outros CDs, os personagens têm contornos excessivamente granulados em relação aos do cartucho.

A tela da Nakoruru está completamente diferente. A neve sumiu e apareceram vários animais

Gen-an também apresenta novidades em seu cenário. Repare nos dois monstrinhos verdes ao lado do caldeirão. Que tal?

O cenário do Jubei tinha 4 bambus na frente. No CD só restaram 2. Cadê os outros?

No cartucho a tela da Charlotte não tinha estátuas douradas. Detone-as!

LANÇAMENTOS DO NEO C

Confira aqui as promessas para o Neo Geo CD no Japão, ro semestre de 95. Games co em japonês poderão receber EUA. Listamos, também, algu já disponíveis, pois o conso cado no Japão e Europa ano

PRÓXIMOS LANÇAME

Flying Power
Esporte, Datawest, 74 Mega
Dankudoriimu
Esporte, Datawest, 90M,
View Point
Espacial, Sami, 74M, fev
Mutation Nation
Ação, SNK, 54M, fever
Super Baseball 202
Esporte, SNK, 46M, fev
Quiz King of Fighte
Quiz, Zaurus, 122M, m
Ghost Pilot
Espacial, SNK, 55M, m
Roboaamii
Ação, SNK, 46M, ab
Suupurekkusu
Luta, SNK, 106M, mar
King of the Monster
Luta, SNK, 55M, mar
World Heroes
Luta, ADK, 82M, mar
Saibaarippu
Ação, SNK, 50M, ab
Gol! Gol! Gol!
Esporte, Bisuko, 100M,
Baseball Stage Profess
Esporte, SNK, 50M, a
Raidingu Hero
Corrida, SNK, 46M, m
World Heroes 2
Luta, ADK, 146M, ab
Fatal Fury 3
Ação/Luta, SNK, ab
Galaxy Fight
Luta, Sun, 169M, ab
Double Dragon
Luta, Technos, 178M,
Crossword 2
Ação, ADK, ?, maio
Sonic Wings 3
Espacial, Video System,
King of Athlete
Ação, Feisu, junho
Perusutaa
Espacial, Aicom, 232M,

TÍTULOS DISPONÍVEIS NO

Art of Fighting 2
Fighters of History
King of the Monsters
World Heroes Jet
Nam 1975
Samurai Shodown
Magician Lord
Top Hunter
Aero Fighters 2
Fatal Fury Special
The King of Fighters
Agressors of Dark Ko
View Point
Last Wizzard
Mutation Nation
Super Sidekick 2
Dark Dream
Baseball All Star 2
Alpha Mission 2

BEYOND OASIS

MEGA

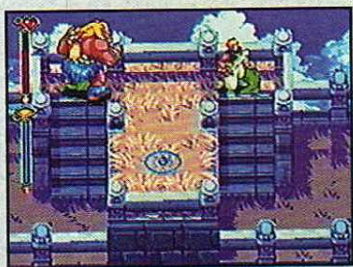
Conforme prometido, aqui vão umas dicas espertas para você não queimar todos os seus neurônios com este RPG

Alavanca à distância - Depois de pegar a segunda magia (fogo), você encontra uma alavanca. Como é impossível pular o muro para acioná-la, use a cabeça.

Atire com o arco, que acerta de longe, para acionar a alavanca e abrir a porta

Arma atrás da cachoeira - Após despachar os gárgulas que Silver Armlet convoca para recepcioná-lo, você encontra uma cachoeira. Há uma passagem secreta atrás dela. Destrua-a e entre para pegar o lança-bombas, uma ótima arma.

Atrás desta cortina d'água há uma passagem. Molhe-se, detone a rocha e pegue o lança-bombas

Racha-cuca nas alturas - Na parte de cima do castelo, vá para a direita. O vento sopra forte, empurrando-o para trás. Resista bravamente às adversidades. Um pouco adiante você encontrará uma parede bloqueando a passagem. O que fazer? Saca os dois quadrados verdes que pintam logo antes? Desça um pouco a escada da esquerda para atrair o brutamontes que está lá embaixo. Ele irá atrás de você. Fique em cima do quadrado da direita e, quando ele pisar no quadrado da esquerda, corra até o meio para pegar a Warp. Prontinho!

Nesta posição você descola uma Warp. Pegue-a para transportar-se para depois do caminho bloqueado

Corrida maluca - Uma passagem secreta o aguarda logo depois que você pega Shade, a magia da sombra. Entre pela passagem e você verá uma coisa *mutcho doida*. Há um circuito no meio e, em volta, umas setas que indicam a direção. Você deve conduzir a magia do fogo pelo caminho externo. Para tanto, basta percorrer o caminho interno. Você segue as setas e Efreet o segue por fora. A recompensa para completar cinco voltas em menos de dois minutos é um punhado de itens, incluindo o melhor de todos: Elixir. Ele o traz de volta à vida quando seus HP atingem zero.

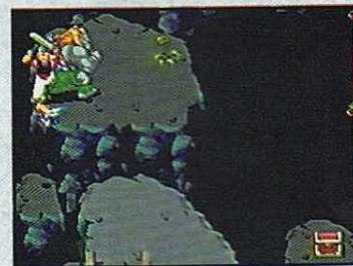
Aqui recarregue sua energia jogando a magia da fadinha na água

Efreet vai por fora e você o controla pelo circuito interno. Seja rápido para ganhar o Elixir

ÚLTIMO CASTELO

Silver Armlet resolve apelar e invade seu castelo. Além de detonar vários guardas, ele tem a pachorra de manter seu pai e sua irmã como reféns. Ele e sua trupe detonam vários guardas. Nem tudo está perdido. O vilão aceita trocar seus familiares pelo Large Cube, a fonte de poder de Agito. Encontre o cubão e resgate-os.

Entre o Large Cube para Silver Arnlet e resgate sua pobre e indefesa irmãzinha

Quase no final do game rola uma seqüência de tirar o fôlego. Primeiro você precisa andar de plataforma em plataforma, tomando cuidado para não cair no abismo.

Enfrente monstrões tomando cuidado para não cair no abismo

A parte mais ferrada vem depois deste trampo todo. Você dá de cara com cinco plataformas. A central tem um quadrado verde: pise nele. Os ataques param e você deve resolver um mistério: são quatro plataformas em volta desta central, cada uma com um quadrado verde e uma magia. Você deve pisar em cada quadrado verde na ordem certa para ganhar a passagem para o chefão. A ordem é: água, fogo, sombra e planta. Exatamente a mesma ordem em que as magias aparecem no jogo.

Pule na plataforma do meio que os ataques param

Fique com a magia da água pra recarregar sua energia

Você ganha o passaporte para o chefe. O cara é MUITO ferrado. Guarde itens para restaurar HP. Você não pode usar magia contra ele. Torça para não ter precisado usar o Elixir...

Dicas

Cosmic Carnage

32X

Fatais sangrentos - Quem ainda não descobriu o quanto este jogo pode ser cruel, fique ligado. **Se você surrar o adversário até a barra de energia dele ficar no toco, aplique aquele golpe especial** no capricho e confira por si mesmo.

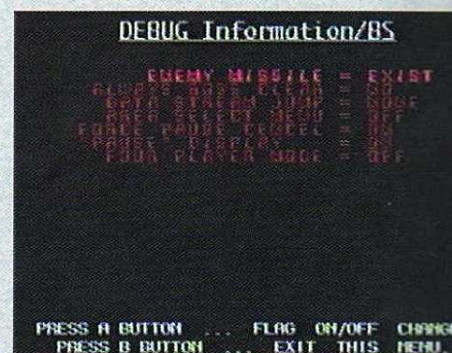
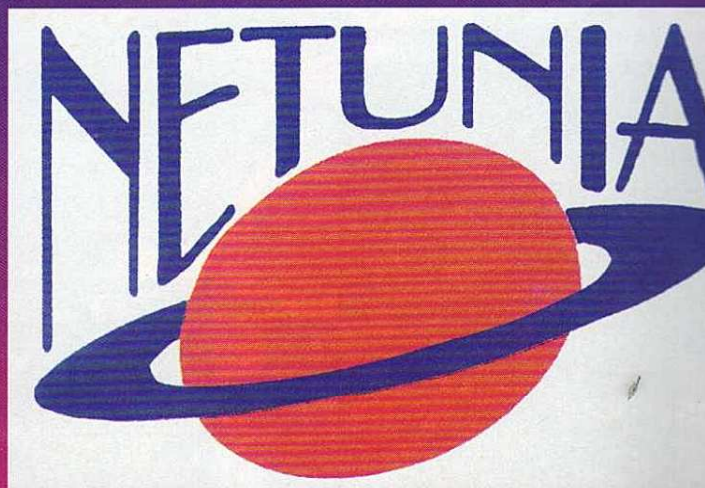
Chefes - Na hora de encarar os chefes, use a seguinte estratégia para despachá-los: **parta para cima, usando golpes seguidos com as garras. Já para o Cyber e o Blood Scream, o lance é empurrá-los com chutes até o canto da tela.**

Stellar - Fire

SEGA CD

Pule fases - Esta manha faz com que você acesse a fase que bem entender neste game esperto. **Na tela de apresentação, vá até a opção Difficulty Level e ajuste-a para Normal. Daí, aperte e segure os botões A, C e Start. Enquanto estes botões estiverem pressionados, aperte ↑.** Você começará a ouvir umas buzinas. Cada uma destas buzinas representa uma fase. Assim, para ir à terceira fase, você precisa fazer a tal buzina soar três vezes. Com sete buzinas você vai direto para o fim do jogo!

Burning Soldie

Debug mode - Ligue o console e entre menu de opções. Nesta tela, **aperte junt no controle 2 os botões L + R + C + X + ·**
Na seqüência aparecerá a tela de deb mode pra você mexer nas características jogo — entre elas, a possibilidade de jog com até quatro participantes.

DEBUG Information/BS
ENEMY MISSILE = EXIST
PRESS A BUTTON ... FLAG ON/OFF CHANGE
PRESS B BUTTON ... EXIT THIS MENU.

Super Return of the Jedi

S NES

Passwords - Tá a fim de terminar o game? Então pegue todas as passwords para o nível Easy e boa sorte.

RLGQMN CPMRZY
ZJLMRJ CDWLTY
LZLKJF BPFFZQ
VTYMZX RMNVLC
QZNFPP RVKFKG
VKCDFD VQXDQJ
ZCTKFC HLQMVL
QYXYHB VQJGWF
LFWLTQ ZZSTXZ
QDQGKH

Roar of the Beast

MEGA

Seleção de fases - Na segunda tela de apresentação, em que aparece a Bela, faça a seqüência **B, ↑, B, B, A, ↑, →, A, B, A, ↓, ←, A, ↓.** Inicie o game e pintará a famosa telinha para seleção de fases.

S N E S

Passwords - Tá a fim de terminar o game? Então pegue todas as passwords para o nível Easy e boa sorte.

RLGQMN CPMRZY
ZJLMRJ CDWLTY
LZLKJF BPFFZQ
VTYMZX RMNVLC
QZNFPP RVKFKG
VKCDFD VQXDQJ
ZCTKFC HLQMVL
QYXYHB VQJGWF
LFWLTQ ZZSTXZ
QDQGKH

M E G A

ROAR OF THE BEAST

Seleção de fases - Na segunda tela de apresentação, em que aparece a Bela, faça a seqüência **B, ↑, B, B, A, ↑, →, A, B, A, ↓, ←, A, ↓**. Inicie o game e pintará a famosa telinha para seleção de fases.

RIDGE RACER
Namco

Corrida - 1 jogador

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●●

A versão para o Playstation é quase idêntica ao arcade — apesar de um pouco mais lenta. Tem poucas opções, mas é um dos melhores jogos de corrida já feitos até hoje

COMANDOS

Joystick configurável. Anote nossa sugestão:

□	Muda visão
△	Acelera
○	Freia
L ou R	Mudam marcha

★ **Ande na contramão e divirta-se desviando dos carros que vêm em sua direção. Ou, se preferir, mirando bem para não deixar nenhum carro passar por você...**

★ **Mancada! Ao bater, o carro não capota nem se danifica. Apenas perde velocidade até parar. Daí, como se nada tivesse acontecido, basta acelerar para voltar à pista**

THE BEST OF AÇÃO GAMES

RIDG

A Sony não brinca em serviço. Demorou anos para entrar no disputado mercado de videogame doméstico. Mas, quando resolveu lançar seu console, entrou pela porta da frente, com direito a tapete vermelho. E nós, gamemaníacos atentos, já temos mais um bom motivo para ficar de queixo caído. A versão para Playstation do animalesco arcade de corrida Ridge Racer, da Namco, é de tirar o fôlego. Rápido, bonito e com ótima jogabilidade, o game é um autêntico sonho para quem se amarra em jogos de corrida.

Quando o arcade Ridge Racer foi lançado, três anos atrás, ninguém imaginava que aquela maravilha poderia invadir lares de todo o mundo em tão pouco tempo. Imagem cristalina, alta velocidade, emoção do início ao fim: um simulador de corrida de gente grande. Coisa finíssima. E não é que a dupla Namco/Sony conseguiu fazer uma versão muito fiel de Ridge Racer?

O visual deste túnel é uma viagem! O mais legal é que o som também muda ao passar dentro dele. Como em qualquer túnel de verdade

Visão tradicional, de dentro do carro: para sentir todas as emoções de uma corrida de verdade

GRÁFICOS CHAPANTES

Os detalhes gráficos estão todos aqui: marcas de pneu na pista, helicóptero sobrevoando o circuito e *aquele* túnel... As texturas também foram preservadas, conferindo grande realismo ao game. A técnica de renderização das imagens foi a grande responsável por preservar o visual chapante do jogo. Esta técnica permite sobreposição de texturas, tridimensionais ou não. O resultado é parecido com um filme. Ou até melhor, já que dá para interagir com ele. Ficou faltando uma coisinha: no arcade um cara dá a bandeirada de largada. Em compensação, rola até uma visão nova. No arcade existe apenas a perspectiva do piloto, de dentro do carro. Já nesta versão, há uma visão externa, de fora do carro. Escolha a mais legal e mande bala. É, galera, adrenalina talvez seja a melhor palavra para definir Ridge Racer: um game que vicia desde a primeira acelerada.

Será machismo? Tiraram o cara da bandeirada, mas perservaram esta bela garota, que faz a contagem regressiva antes de todos acelerarem. Será que ela corre o risco de ser atropelada? Dicas para a redação

Exclusividade do CD, a visão de fo carro é legal para treinar ou mesmo os gráficos que "voam" ao seu redo

USINA DE SO

O som é um capítulo à parte. As cas são meio chatinhas, uma c music sem charme nem graça. M você não curte o som, tudo bem: escolher o seu CD predileto e colo sonzeira para rodar. Isso mesm jogo fica armazenado na memória do Playstation e ainda dá pra curti CD de áudio preferido. Só que voc ter que escutar as faixas na orden começo ao fim.

Os efeitos sonoros impressiona qualidade das vozes digitalizad perfeita e os demais ruídos se ada às condições do circuito. São claros e baixos em pista aberta e menos nítidos e mais altos dent túnel. Mais: mesmo quem não p TV com efeito surround, pode se som "passeando" de um lado p outro. Os que já têm TV com surro com certeza irão delirar.

POUCAS OPÇÕ

O game é bonito, rápido, gostos jogar: o máximo. Só que pouquíssimas opções. São ap quatro carros, de dois modelos dif tes. E as quatro pistas são quase ticas. Nas mais difíceis, há uma qüência de curvas a mais que pistas mais fáceis. Ou seja, dá

pegar a manha do circuito em dois tempos. E ganhar todas as provas.

A prova mais difícil rola na quarta pista. Neste modo, o T.T., são apenas dois carros. Seu adversário é arrojado e acelera pra valer. Para vencê-lo, só com muito treino, bastante paciência e precisão absoluta. Dois errinhos bobos e você garante o segundo (e último!) lugar.

Para aquela galerinha que só joga de vez em quando, tudo bem. Mas a pouca variedade de opções pode desagradar quem comprar o game. Afinal, por mais legal que seja, Ridge Racer pode perder um pouco da graça com o passar do tempo. Tomara que apareçam dicas para deixar o jogo mais bacana ainda. Seria uma pena limitar a diversão de um game tão bom por falta de novos desafios. Vamos aguardar e torcer!

No modo TT, ultrapassar este figura não é fácil. Use sua habilidade e escolha pontos estratégicos da pista, como esta curva

DICAS DE PILOTAGEM

Os ases do volante correm um sério risco de achar Ridge Racer um pouco baba. Nas três primeiras pistas não há mistério. Largam nove carros e você sai em último. Com o carro mais lento dá para fazer curvas quase sem tirar o pé. Com os carros rápidos, o lance é pisar de leve no freio antes de fazer a tangência das curvas fechadas. Comece com câmbio automático até sentir o traçado. Depois, pegue o câmbio manual — ideal para ultrapassagens rápidas e retomadas de velocidade.

Na largada, mantenha a rotação (RPM) do motor entre 6 e 7 mil giros

Fique ligado nas placas azuis com setinhas brancas: elas indicam a direção das curvas

Depois do túnel, acelere na ponte e freie na primeira curva. Saia a milhão, exigindo tudo de seu motor

Aqui o traçado muda. Em vez de seguir reto, você é obrigado a virar à esquerda

Aqui você escolhe qual carro irá pilotar. A máquina mais equilibrada é a vermelha, número 3. Não tem a maior velocidade final, mas esbanja em estabilidade e retomada de aceleração

Observe o traçado desta pista. Ela tem apenas um tipo de "cotovelo" a mais que a outra, com curvas mais difíceis

DAYTONA USA
Sega

Corrida - 1 jogador

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●●

O game é um arraso e tem jogabilidade perfeita. Você sente o carro em sua mão! Melhor que isso, só com um volante como acessório

COMANDOS

São 4 configurações diferentes. Usamos esta:

A	Acelera
B	2ª marcha
C	4ª marcha
X	Freia
Y	2ª marcha
Z	2ª marcha
L	Desce a visão
R	Sobe a visão

★Para correr numa pista em sentido invertido escolha Saturn Mode ao selecionar a pista, segure Start e aperte C

★Confira na tela Ranking os recordes de todas as pistas

DAYTONA USA

Quando disse que o Saturno seria como um arcade dentro de casa, a Sega não estava brincando. Esta versão do Daytona USA para o console de 32 bits é power. Ela consegue reproduzir o pique do arcade, conservando as mesmas pistas — com todos os detalhes — e os quatro modos de visão das corridas. Os gráficos perderam um pouquinho de resolução, mas nada que chegue a comprometer. Agora, o legal são as novidades. Para começar, a sensação de velocidade está muito mais intensa. Aqui você tem mais carros para escolher e, se quiser, pode até andar a cavalo! Bem-vindos à era dos sistemas de 32 bits. Com eles, você pode realizar o velho sonho de ter um arcade em casa.

Imagine-se correndo neste túnel. Demais! Só não vale buzinar...

Em plena corrida de Stock Cars pode-se "pilotar" este vistoso alazão no automático ou manual (!?). Só que é preciso ganhar uma corrida no circuito Expert, grau Very Hard. Aiôôô!

MODOS DE JOGO

São dois: Arcade e Saturn Mode, que diferem pelo número de carros e esquema de corrida. Em Arcade, você tem 2 carros para escolher (um com câmbio manual e outro com automático) e as provas terminam num limite de tempo. Já em Saturn há 10 carros diferentes (com câmbio automático ou manual) e o término das provas é pelo número de voltas. Nos dois modos pode-se escolher entre 3 circuitos: Beginner, Advanced e Expert, com diferentes graus de dificuldade.

O tipo de câmbio, aceleração e estabilidade em curvas variam de carro para carro

Os circuitos têm algumas surpresas — como a estátua do Jeffry, de Virtua Fighter, no circuito Expert. Pare em frente a ela e aperte seguidamente o botão de freio para ver o personagem enlouquecer ...

No circuito Expert também pinta um caça-níqueis. Para jogar é só usar o botão de freio. Um barato!

OPÇÕES

Pode-se configurar as provas de três formas. Na Normal elas têm 8 voltas, na Grand Prix são 20 e na Endurance são 40. O jogo oferece ainda cinco níveis de dificuldade para você e para os ou competidores.

SOZINHO NA PISTA

A partir dos modos Arcade ou Saturn, você pode entrar em um modo secreto para treinar sozinho correndo contra o relógio. Para acessá-lo basta segurar o Start e depois apertar C na tela de seleção de carros.

Se fizer o truque dentro do Saturn Mode, você ganha um novo tip replay com visão aérea. Use este recurso para observar a forma c está fazendo as curvas e aprimorar sua tangência.

Sem concorrentes por perto é mais fácil barbarizar. Acelera!

Curta o replay não só pelo prazer, mas também para aprimorar suas tomadas de curva

Se você conseguir um bom desempenho , g o direito de inserir suas 3 iniciais. O mais é que o locutor fala as letras

DICAS PARA ARREPIAR

Como o game é bem realista na simulação de velocidade, é importante que você demonstre perícia nos comandos. Antes de tudo, acostume-se a usar o câmbio manual, pois com o automático não dá para fazer grandes performances

Na largada segure o freio e, no momento em que a contagem regressiva chegar a One, aperte o acelerador. Seu conta-giros deverá estar entre 6 e 7 e, quando o locutor falar Go, solte o freio e dispare. Esta manha funciona apenas nas pistas Advanced e Expert. Na Beginner as largadas são dadas em movimento

Capriche nas tomadas de curva, fazendo corretamente a tangências. Na maioria das curvas é importante reduzir rápido – para primeira ou segunda marchas — fazendo com que o carro sai de traseira. Imediatamente depois disso, engate terceira o quarta, dependendo do ângulo da curva, e saia a milhão. Este tip de manobra exige bastante treino e, com certeza, você vai s espatifar várias vezes até atingir a perfeição. Não desista!

Com uma boa largada você ultrapassa vários concorrentes de uma vez

Olha o estrago ao correr na contra-mão. Barbeiro!

Quando o carro bate muito acaba perdend a estabilidade. Dê uma paradinha nos Pi para uma geral dos mecânicos

TIRA-TEIMA: qual é o melhor jogo?

*Saturno (Sega) e Playstation (Sony) são os dois consoles de 32 bits mais disputados pelos japoneses (ver Shots). Daytona USA e Ridge Racer são dois games de corrida detonantes para os superconsoles. Neste momento que todo mundo se pergunta qual console de 32 bits deve comprar, a gente resolveu fazer uma comparação entre os dois jogos para você poder tirar suas próprias conclusões. Claro que a análise de dois games não basta para indicar qual console é melhor ou mai poderoso. Mas não deixa de ser uma bela ajuda. Seja qual fo a sua conclusão, pelo menos uma coisa é certa: Playstation Saturno representam o futuro dos videogames domésticos. fique esperto, porque **o futuro é agora**. Antene-se!*

PLAYSTATION

RIDGE RACER

Gráficos	Idênticos aos do arcade. Há poucos polígonos, o que é largamente compensado pela utilização da técnica de "renderização" dos gráficos: imagens sobrepostas que proporcionam diversos tipos de textura. O resultado é quase um filme.
Som	As músicas são chatas, mas os efeitos sonoros são ótimos. Mesmo quem não tem TV com efeito surround percebe o "sentido do som". O mais legal é que dá para ouvir qualquer CD ao jogar. Só não dá para escolher a ordem das músicas: o CD toca na seqüência. Mas também já seria pedir demais...
Desafio	Fica fácil assim que você pega a manha do Direcional e das curvas. Isso porque só há um circuito básico.
Diversão	É acelerar e sorrir. Não tem frescura: é um game de corrida para quem curte emoções fortes. A falta de opções pode diminuir a diversão a médio prazo.
Jogabilidade	O Direcional é bem sensível, com respostas rápidas e precisas. O único ponto negativo é os botões L e R ficarem distantes dos usados para acelerar, brecar e mudar de visão. O dedo dói um pouco na hora de mudar de marcha.
Resumindo	Ridge Racer é nota 10. Fiel ao arcade, perdeu um pouco em velocidade. Em compensação, o som melhorou.

SATURNO

DAYTONA USA

Gráficos	O resultado ficou muito próximo ao arcade. Há grande uso de polígonos, o que causa a desconfortável sensação de os cenários estarem sendo construídos conforme o jogo rola. Mesmo assim, a definição é ótima e todas as pistas são bem detalhadas.
Som	A trilha sonora não empolga. As músicas são muito repetitivas e, depois de um tempo, começam a irritar. O problema é que não dá para ouvir apenas os ótimos efeitos sonoros. Mancada! Quando você faz uma curva bem feita em alta velocidade, o locutor o estimula com frases tipo "You're looking good". Legal!
Desafio	As pistas têm dificuldade crescente e traduzem com perfeição o pega-pra-capar das corridas de Stock Cars. No Saturn Mode cada carro exige um estilo diferente de pilotagem.
Diversão	Ponto alto do jogo. A variedade de opções, modos e carros faz com que o game tenha longa vida. Dá trabalho explorar todas as suas possibilidades. O CD ainda traz surpresas divertidas como a estátua de um lutador de Virtua Fighter e um caça-níqueis.
Jogabilidade	A posição dos comandos no joystick é racional e as respostas são bastante precisas. Toda esta precisão é fundamental, pois qualquer erro numa tomada de curva compromete sua performance. Bobeou, dançou: o carro pode capotar e se danificar.
Resumindo	Daytona USA também merece 10. Os gráficos são quase idênticos aos do arcade. Além disso, o CD tem mais opções e algumas sacadas divertidas. E é bem mais rápido que a máquina.

Ridge Racer e Daytona USA são dois games de tirar o chapéu. O jogo do Playstation é mais bonito, só que menos realista que o do Saturno. Por ter mais opções, Daytona tem vida útil mais longa. Mas nada impede que apareçam dicas legais para Ridge Racer. Nós aqui da redaç babamos com os dois. É, moçada, Playstation Saturno é páreo duro. Ainda mais se os novos gam para os consoles de 32 bits da Sony e da Sega for tão legais quanto estes...

NOVO
DinOvo
SPACE
RECHEIO LÍQUIDO
TUTTI-FRUTTI
TANGERINA

BOLIN BOLA
chicle de bola

ARCOR

METAL HEAD

METAL HEAD
Sega
Ação - 1 jogador
24 Mega

GRÁFICO	●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●

O game privilegia o scroll 360 graus. Não espere muito do resto. O cenário, por exemplo, quase não muda

COMANDOS

São seis configurações. No joystick de 3 ou 6 botões, X, Y, Z e Mode não mudam de função

Botão	Função
B	Atira
C	Troca de arma
X segurado	Mostra o lado direito do robô
Z segurado	Mostra o lado esquerdo do robô
Y segurado	Visão aérea
Mode	Muda a visão de jogo
←← ou →→	Virar o robô mais depressa
↑↑	Andar mais depressa

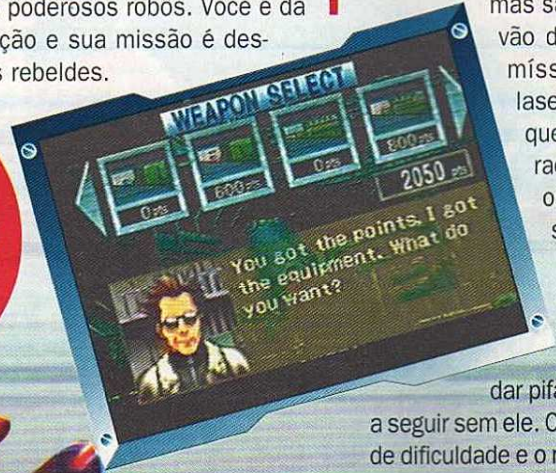
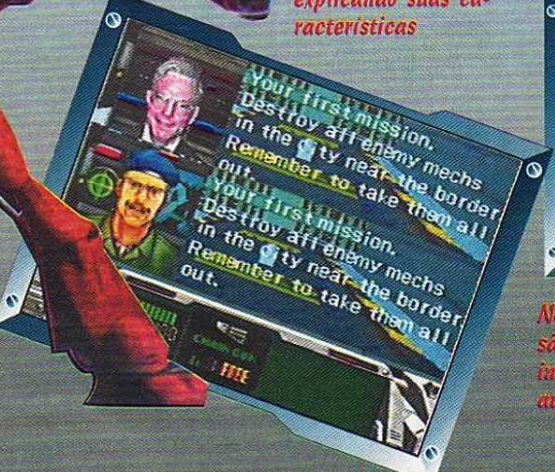
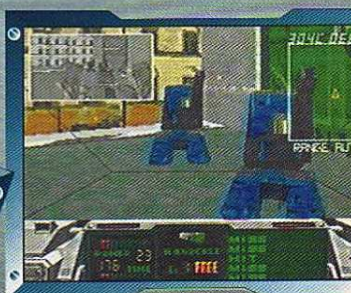
No futuro as guerras serão decididas na base do apertar de botões. É o que dizem os especialistas. Os criadores de Metal Head parecem acreditar nisso e criaram uma batalha de robôs. Como acontece em games do tipo Doom para PC, toda a memória foi gasta com os gráficos em 3D, pois o atrativo do jogo são os cenários de 360 graus. Por isso, a definição dos gráficos ficou decepcionante. Mas pela primeira vez na história do Mega, a Sega encontrou utilidade para o botão Mode, que aqui dá 4 visões de jogo. Confira!

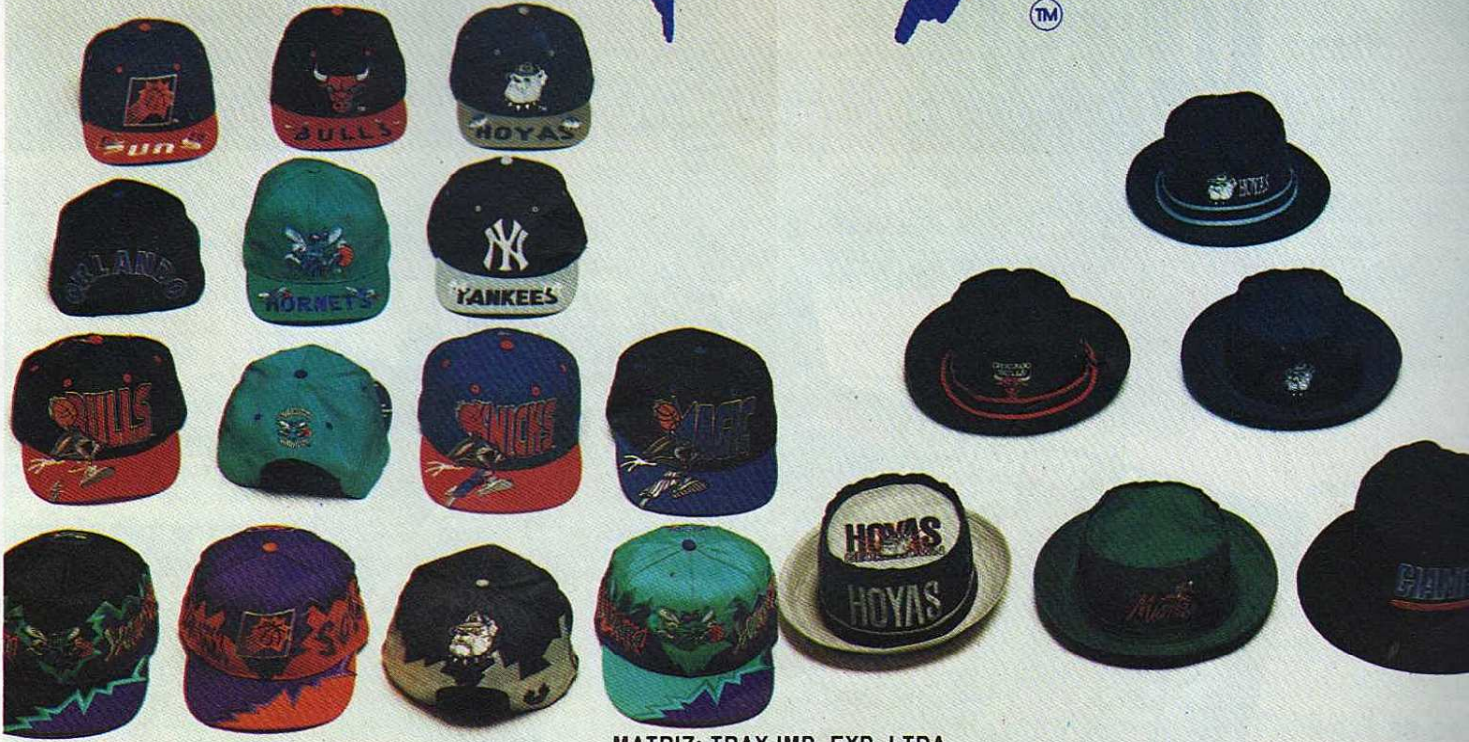
PAZ MUNDIAL EM RISCO

Depois da terceira guerra mundial, a Federação do Mundo ainda encontra resistência em alguns lugares do globo. Para garantir seu completo domínio, a Federação desenvolve os Metal Heads. São enormes robôs, fortemente armados. Mas a Resistência conta com vasto arsenal, inclusive poderosos robôs. Você é da Federação e sua missão é destruir os rebeldes.

MISSÕES ARRISCADAS

Metal Head traz 6 estágios com 2 a 3 missões em cada um. Antes das missões, você recebe um briefing sobre a situação e os seus objetivos. Quando termina um estágio ou usa um Continue, pinta uma tela com armas novas para comprar com os pontos que você conseguiu. As armas são bem variadas: vão desde lançador de mísseis até canhão laser. No alto, à esquerda da tela, fica o radar do seu robô: os círculos amarelos são os inimigos. Mas tome bastante cuidado pois depois de algumas avarias, seu radar pode dar pifa e você é obrigado a seguir sem ele. O game tem 3 níveis de dificuldade e o número de Continues varia de acordo com a escolha: Easy (4), Normal (2) e Hard (nenhum).

São quatro visões de campo: da mais distante, no alto, à de dentro do seu robô, como num simulador

Ao escolher a arma você recebe uma narração e um texto explicando suas características

Na opção Your Team, você define se quer seu instrutor num desenho (picture) ou foto. Uma bobagem!

No segundo estágio, sua primeira missão é encontrar e fotografar a base inimiga. É só achar o lugar que a foto sai automaticamente

Trax
TM

Quando chegou à redação, par
cia "mais um" game de basqu
te... Que nada! NBA Hangtim
'95 da Sony é um jogão. Melh
até: são dois games em um C
Além do tradicional basquete
quadra, aqui você tem a possi
lidade de viajar o mundo jogan
com os tipos mais estranhos n
quadras mais malucas que
possa imaginar. É a modalida
World Tour, jogada no estilo
rua (street game). Em amba
comentaristas da rede de
americana ESPN apresentam
jogos. No tradicional, Dan Patri
é o anfitrião e, no game doidã
Stuart Scott faz a "sala" pra voc
Para arrebentar, o CD ainda te
visões novas e 43 diferentes có
gos de jogadas especiais. Que ta

NBA HANGTIME '95
Sony Imagesoft

Esporte - 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO	●●●
SOM	●●●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

Divertido, o game prima por ter músicas legais durante as partidas e misturar um pouco do realismo da NBA com piração

COMANDOS

São configuráveis.
Aqui o padrão:

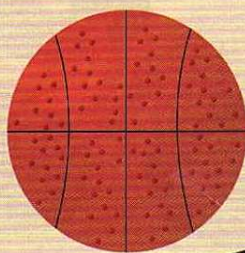
No ataque	
A	Arremessa
B	Especial
C	Passe

Na defesa	
A	Pula
B	Especial
C	Rouba a bola

OPÇÕES

É possível configurar o controle, alterar algumas características e optar por três modos de jogo: Exhibition, Season e Playoffs. A dificuldade também varia entre easy, medium e hard. O tempo de jogo pode ser de 2, 5 ou 12 minutos. E, finalmente, duas opções novas: o Tag Team Mode, onde você escolhe se quer controlar seus dois jogadores ou se quer deixar um para o computador; e Losers Outs/Winners Outs, onde escolhe-se quem dá a saída após uma cesta: o time que a fez ou o time que a levou.

O JOGO

Só há uma visão: a superior de frente para a tabela, com um zoom bem feitinho. Todos os modos rolam no esquema dois contra dois. No tradicional estão disponíveis três jogadores de todos os 27 times da NBA. A partida começa com dois deles e você pode substituir qualquer um durante o jogo, desde que a bola esteja com seu time. No World Tour são 11 equipes de diferentes locais do planeta, como Austrália, Japão, Canadá e outros, também com três jogadores. A diferença é que aqui os figuras são inventados. Tem cada um...

Olha só jeitão dos jogadores da série World Tour

A visão é sempre esta: de frente pro crime e c bom zoom

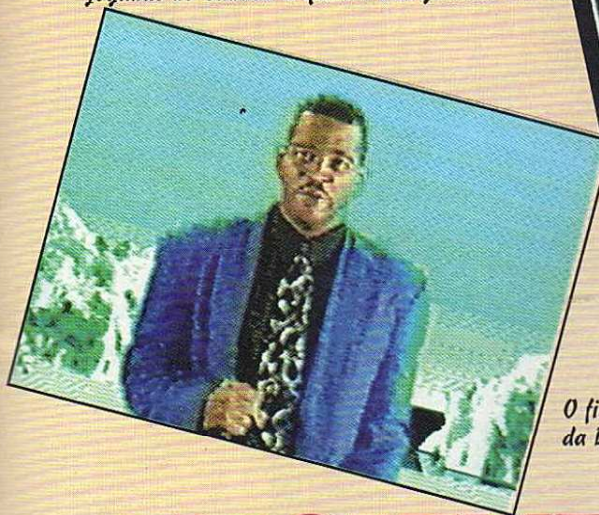
No NBA tradicional o velho e bom 2 contra 2 em quadra coberta

★ Dê pause durante o jogo para mudar a música e fazer substituições

★ O botão de Especial serve para fazer os combos de jogadas e enterradas

No final de cada partida o game mostra as estatísticas do jogo. Assistências, pontos, roubadas de bola, bloqueios...

Jogando no Canadá a quadra é... gelada! Brrrr!

Aqui você escolhe onde quer jogar e se será visitante ou o time da casa

O figurão aí é o apresentador da ESPN, Stuart Scott

Jogadores de gravata? Lutadores de sumô? Louc... explícita ao redor do mundo

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Aqui, uma lista dos movimentos especiais. Lembre-se: esta relação é com a configuração padrão do joystick. Se você alterar a configuração, deverá alterar também as seqüências dos combos

COMBOS ESPECIAIS PARA ATAQUE

Ação	Combo
Giro	B, B, A
Super Roubada	B, C, C
Super Pulo	B, A, A
Corridinha	B, A, B

COMBOS ESPECIAIS PARA DEFESA

Ação	Combo
Pulo e Bloqueio	B, A, A
Super Roubada	B, B, C
Corridinha	B, A, B

DICAS ESPECIAIS PARA O 2-ON-2

Personagem	Dica 1	Combo	Dica 2	Combo
Africa	Rolling Thunder	B, A, ↓	Air Time	B, A, ↑
Australia	Tazmanian	B, A, ←	Outback Slide	B, A, →
London	Oxford Jam	B, A, ←	Windmill	B, C, →
Canada	Belly Flop	B, B, →	Ice-O-Metric	B, B, ↓
Motor City	Power-Down	B, C, ↑	Motown Shuffle	B, C, ↓
Germany	Autobahn Bang	B, B, ↓	Achtung Slam	B, B, →
Hawaii	Pineapple Twist	B, A, ←	Scissor Slam	B, A, ↑
Peru	Banana Split	B, B, ←	Llama Leap	B, B, →
Tahiti	Power Roll	B, C, ↑	South Sea Smash	B, B, ↓
Washington D.C.	Flip Flop	B, A, →	Pork Barrel Rol	B, A, ←
Venice Beach	Snap Back	B, B, ↑	Circus Slam	B, B, ←
Japan	Air-Igato	B, C, ←	Samurai Smash	B, C, →

COMBOS ESPECIAIS PARA FINTAS

Finta	Combo
Hangtime	B, A, ↑
Power Slam	B, C, ↑
Razzle Dazzle	B, C, ←
Sonic Boom	B, A, →
Sledgehammer	B, A, ←
Reverse Stuff	B, A, ↓
360 Slam	B, C, ↓
Funk Dunk	B, B, ↑

RDF GLOBAL CONFLICT
Absolute
Ação - 1 jogador

GRÁFICO
SOM
DESAFIO
DIVERSÃO
JOGABILIDADE
ORIGINALIDADE

Faltou entusiasmo na moçada da Absolute. O game poderia ser mais rápido e isso inclui o movimento do tanque. Mas o desafio bala recompensa a galera

COMANDOS

A	Atirar
B	Selecionar armas
C + ↑	Acelerar
C + ↓	Ré
↓	Mover torre pra baixo
↑	Mover torre pra cima

Quem sabe um dia a humanidade não resolve suas diferenças numa guerra de mentirinha como este game. Pena que a Absolute preparou RDF Global Conflict para o Sega CD sem muito esmero. Uma longa apresentação com aquelas imagens borradonas abre o game. Aquela coisa chata e sem graça que não agrada nem atores, nem jogadores.
O desafio não é mole, mas o esquema de mire e atire cansa demais. A visão é u tanto monótona: sua perspectiva é sempre mesma, de dentro do tanque. Os cenários ta bém não ajudam, pois mudam muito pouco. Per já que a diversão poderia ser muito maior. Se que não daria para ter feito algo mais pareci com Desert Strike? Bem, se você acha q é um estrategista nato, este CD po valer uma saraivada de disparos.

CAOS MUNDIAL

Com o desmembramento da União Soviética, a anarquia toma conta dos continentes. Para evitar um colapso total, os EUA criam o RDF - Rapid Deployment Force: uma equipe especialmente treinada para agir bem rapidinho diante de conflitos. Você faz parte do RDF e sai pilotando o Super Battletank, um tanque de guerra fortemente armado. É o único veículo eficaz contra os inimigos. Pronto para a batalha?

Atirando nos caminhões, un agradável surpresa: eles munição...

...ou combustível

TIRO AO ALVO

O game funciona na base das missões. Ao iniciar o jogo, o mandachuva canta a bola, mas se você não manjar inglês, fique tranqüilo: basta ver seus alvos no mapa e partir para o combate.

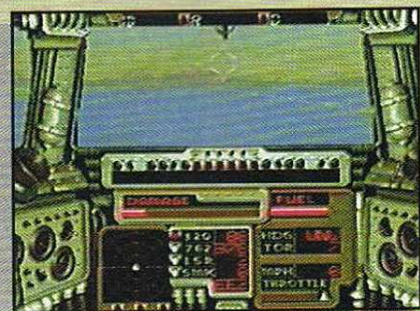
Apertando Start o mapa é acionado. Os inimigos são os pontos que piscam. Os pontos azuis são energia ou combustível. O tanque tem a pontinha branca

CONHEÇA O COCKPIT

As informações necessárias para entrar em combate estão indicadas abaixo. Confira a função de cada uma:

★ No gramado seu tanque fica lento e na pista é mais veloz

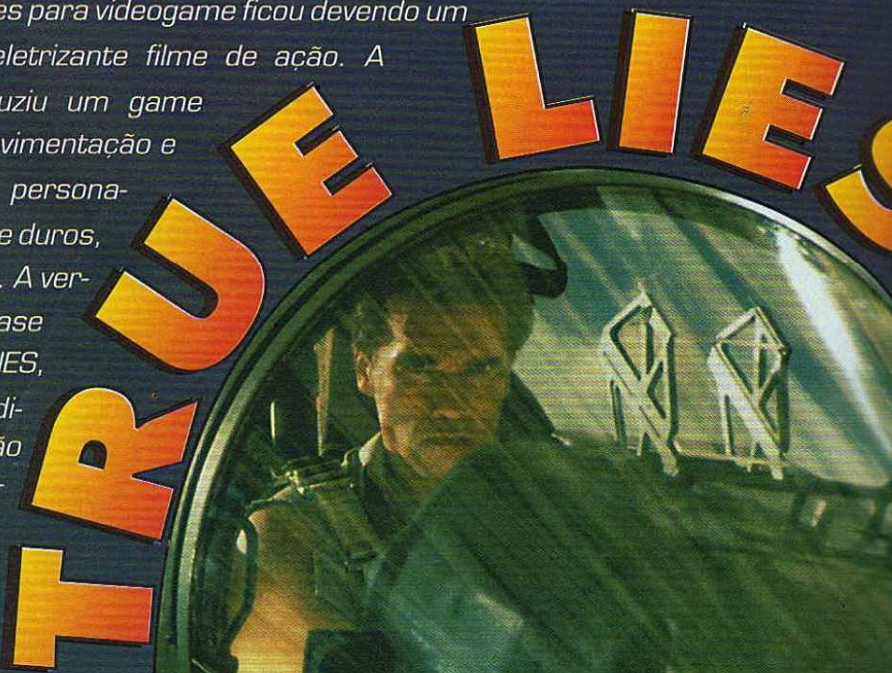
★ Seus inimigos variam conforme as missões. São caminhões, helicópteros, diversos tipos de tanques, postos de radares e até algumas edificações

Já a energia p os reparos de danos estão espalhados pel caminho

Você conta ainda com uma camuflagem muito interessante. Para despistar o inimigo, use a fumaça e atire numa boa

Cartucho da Acclaim, com história baseada no filme True Lies, estrelado por Arnol Schwarzenneger. Não parece uma combinação explosiva? Infelizmente, só parece. A adaptação de True Lies para videogame ficou devendo um bocado para este eletrizante filme de ação. A softwarehouse produziu um game com esquema de movimentação e visão tipo RPG. Os personagens são pequeninos e duros, como uns robozinhos. A versão para Mega é quase igual à de Super NES, que mostramos na edição passada. Para não dar repeteco, as dicas desta matéria são diferentes da anterior. Junte as duas e você terá um roteiro mais completo.

True LiesAcclaim
Ação - 1 jogador

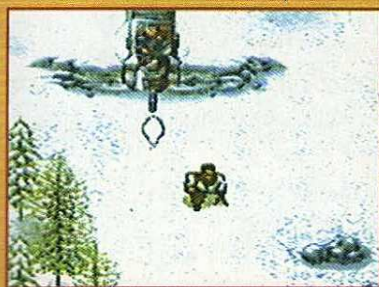
GRÁFICO	●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●

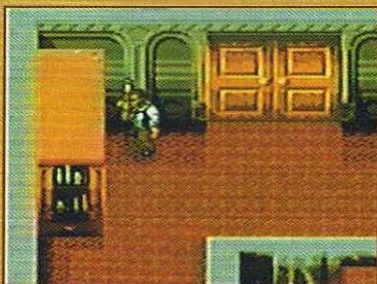
A versão de Mega tem gráficos menos definidos, mas efeitos sonoros realistas

AGENTE SECRETO

Você assume o papel do agente secreto Harry Tasker, cuja missão é impedir que o terrorista Abu Aziz detone ogivas nucleares em solo americano. Ao iniciar cada uma das dez fases do game, sua arma será uma modesta pistola 9 mm. Mas no decorrer do estágio dá para descolar granadas, metranca, lança-chamas e espingarda. Há itens para recuperar energia e vidas perdidas. No fogo cruzado contra os inimigos, fique atento para não atirar em civis. Para cada três inocentes que você acertar, perde uma vida.

COMANDOS

A	Ficar parado
A duas vezes	Jogar-se no chão
A + Direcional	Anadar de lado
B	Atirar
C	Trocar de arma

★ Na fase Subway, cuidado com as bolinhas que ficam piscando ao redor da munição da Uzi. São minas que, se você pisar, tiram boa parte de sua energia

THE CHATEAU

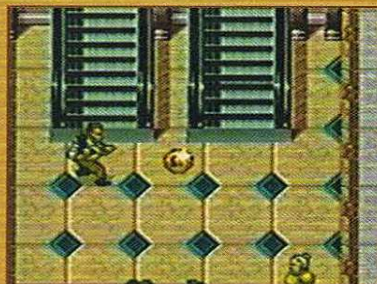
Harry está na casa de um playboy envolvido com a organização de Abu Aziz. Ache e destrua o modem do computador.

Após a primeira escada, vá à esquerda atrás do armário e aperte ↓ para entrar na sala secreta e descolar armas

THE SLOPES

Desça a colina descabelado, pois Gib o espera lá embaixo.

Os terroristas são apelões e usam até helicóptero para te pegar. Saia fora!

THE MALL

Os terroristas estão apavorando em um movimentado shopping center. Acabe com a festa e encare o chefe no banheiro masculino.

Olha que bela vida extra na frente das escadas rolantes. Aproveite!

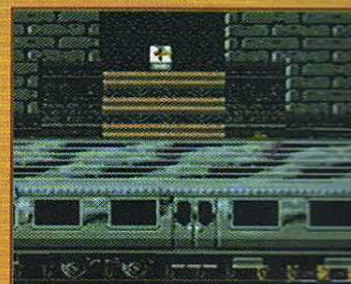
Antes de encarar o chefe, dê um rolê para limpar a área e pegar munição

THE PARK

Nada de passeio no parque. As medas estão cheias de crimino e você deve pegar 4 chaves p abrir vários portões, inclusive chefe.

Alguns itens estão bem escondi — como esta energia atrás do nheiro

SUBWAY

Tudo indica a organização de A tem uma fortaleza escondida subterrâneos do metrô. Vascu tudo e tome cuidado com os tre

Vá andando pelos trilhos e, qua soar a buzina, encoste para não pastel

CLAY FIGHTER
Interplay

Luta - 1 ou 2 jogadores
16 Mega
Lançamento Tec Toy

Antes tarde do que nunca! Depois de uma insuportável espera de mais de um ano, os Megamaníacos são finalmente brindados com este hilariante jogo de luta. O esquema continua o mesmo, com lutadores de argila engraçadíssimos e originais. Mas a qualidade caiu muito. Os gráficos estão menos nítidos e já não reproduzem a sensação de massinha. A música de abertura, cantada por todos os personagens, sumiu. E o pior: a jogabilidade ficou péssima. Lamentamos profundamente, pois este é, sem dúvida nenhuma, um dos games mais criativos dos últimos anos. Mesmo assim, pelo carisma dos personagens, vale uma espiada.

Na versão de Super NES, Bonker dava risada quando vencia uma luta. Agora ele só aponta o dedo

Este cart rompe com a tradicional boa jogabilidade do Mega Drive em jogos de luta. Pena!

COMANDOS

A	Soco ou chute fraco
B	Soco ou chute médio
C	Soco ou chute forte

Aperte Start para mudar de soco para chute

Boss

Depois de detonar todo mundo, você encara o poderoso chefão final: um monte de bolinhas com 2 olhos em cima. Very strange!

ARGILA VINDA DO CÉU

A história de Clayfighter começa com um misterioso meteoro de argila que cai sobre um parque de diversões abandonado. O impacto da queda acaba criando vários lutadores estranhos. Talvez por não ter nada melhor para fazer, os figuras decidem lutar para ver quem é o melhor, o Rei do Circo.

O game oferece dois modos de jogo: Start Game e Vs. Mode. No primeiro, você escolhe um personagem e briga com todos os outros até encontrar o Boss. Já no Vs., o lance é chamar um camarada e tirar divertidas lutas simples. Neste modo, pode-se escolher um dos doze cenários e modificar a força dos lutadores de oito maneiras diferentes. Nas opções, você pode ajustar o seu personagem em doze velocidades. O game tem três níveis de dificuldade.

LUTADORES DE MASSA

Blob

É o predileto da galera. Isto porque, além e rápido, o figura tem golpes variados. muito simpático, carismático e carete bém!

Magia (cusparada) - ↓ ↘ → + soco
Serra cortante - ← 2s. → + soco

Taffy

Apesar de ser rápido e ágil, o homem-car é muito forte. Em compensação, graça elástico, seus golpes tem longo alcanc

Rodopio subindo - → ↘ ↓ ↙ ← + soco
Soco duplo - ← 2s. → + soco
Golpe em si mesmo - ↓ ↙ ← soco

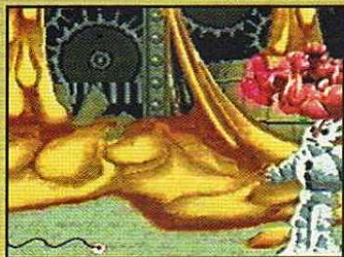
Bonker

O alegre palhaço é bem rápido, mas un fraco. Suas magias também não são potentes.

Magia em baixo - ↓ ↘ → + chute
Estrela - ← 2s. → + soco
Jato d'água - ← ↙ ↓ ↘ → + soco

Tiny

Este faz o gênero brucutu. Fortíssimo, deixa os adversários tontos em dois tempos. O problema é a sua lerdeza.

Soco com a esquerda - ↓ ↘ → + soco

Bolinha para cima - ↓ 2s. ↑ + chute

Soco com a direita - ↓ ↙ ← + soco
Bolinha - ← 2s. → + soco

Ickybod Clay

Ickybod é um lutador bastante equilibrado. É ágil, rápido e forte. Ele ataca com Dragon Punch e surpreende com teletransportação.

Dragon Punch - → ↓ → + soco

Voada - ← 2s. → + soco

Magia - ↓ ↘ → + soco
Teletransportação - A, B e C ao mesmo tempo

Bad Mr. Frosty

O sinistro homem de neve põe os outros numa fria. Forte e rápido, Frosty é um dos melhores, junto com Blob e Ickybod.

Bola pequena - ↓ ↘ → + soco

Bolinha para baixo - no ar, ← 2s. → + soco

Ombrada - ← ← → + soco
Magia - ← ↙ ↓ ↘ → + soco
Bolinha para cima - ↓ 2s. ↑ + chute
Rasteira - ← ↙ ↓ ↘ → + chute

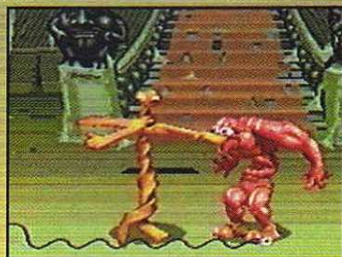
Cabeçada - ← ↙ ↓ + soco

Chutão - ↓ + chute

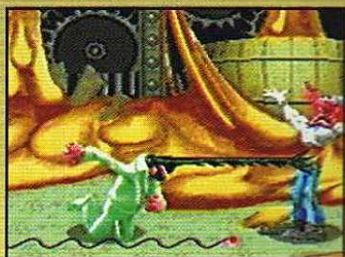
Chute esperto - ← 2s. → + chute

Rodopio - ← ↙ ↓ ↘ → + soco

Magia em cima - ↓ ↘ → + soco

Pulo duplo - ↓ 2s. ↑ + chute forte

Blue Suede Goo

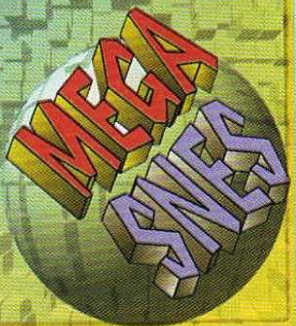
O "Elvis Cover" não leva muito jeito para lutas. Tem poucos golpes, é lerdo e fraco. Devia tentar fazer Rock'n'Roll.

Magia - ↓ ↘ → + soco

Cabelo assassino - ↓ ↙ ← + soco

Helga

Helga é literalmente uma mulher de peito. A viking é forte e tem uma velocidade razoável. Mas seu repertório de golpes é pequeno.

Bundada - ← ↙ ↓ ↘ → + chute

Torpedo - ↓ ↘ → + soco

Você já ouviu este nome antes... Calma, não é do jogo de Atari. É do seriado para a TV de Steven Spielberg — aquele do Darwin, o golfinho falante —, em que um submarino de alta tecnologia protege o fundo do mar da ação terrorista. O Seaquest é agora todinho seu e, como comandante, você deve cumprir as mais variadas missões para manter a paz. Dependendo do seu sucesso, poderá conquistar o título máximo da Associação dos Oceanos da Terra (a UEO): Oficial Admiral. Mergulhe nessa!

SEAQUEST DSV
Malibu Games
Aventura - 1 jogador

SUPER NES

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●●

MEGA

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●●

São mil coisas e movimentos para se fazer na tela ao mesmo tempo. É um bom cart

Aqui também é possível saber quanto custa cada armamento e comprá-lo se necessário

COMANDOS DO SEAQUEST

Direciona	Movimentar o submarino nas quatro direções
Select /Start	Acessar a tela de controle
X / ↓ + C	Emergir
A / ↑ + C	Submergir
Y / B	Disparar armamento secundário
B / A	Disparar armamento principal
L ou R /A	Selecionar arma (depois de escolher a arma)

TORRE DE COMANDO

No começo tudo parece complicado. Mas depois de conhecer as telas de controle fica fácil dirigir o Seaquest. A primeira é sua tela principal, na torre de comando. Nela você confere informações como quantidade de armamentos, dinheiro e veículos especiais, e também acessa as telas de informação, de password e mapas.

Não se perca: Info lhe dá as informações da missão, Nav mostra sua posição, Bay acessa a missão e Pass é a tela de password

TELA DE INFORMAÇÕES

Consulte-a para saber quais são seus objetivos e o veículo ideal para atingi-los. As setas da esquerda movimentam as instruções e as da direita checam armas e equipamentos. O botão do meio da tela informa quanto falta para completar cada missão. Para acessar esta tela é preciso estar no exato local de uma missão (indicado com cruzes dourada e cinza).

CUMPRINDO AS MISSÕES

As missões podem ser realizadas em qualquer ordem e estão divididas em quadrantes. Enquanto você os percorre, o próprio submarino encontrará alguns probleminhas para resolver. Chegando aos pontos determinados, escolhe-se qual veículo será utilizado. Você pode usar quantos veículos quiser, mas se nem assim conseguir completar a missão... Game Over.

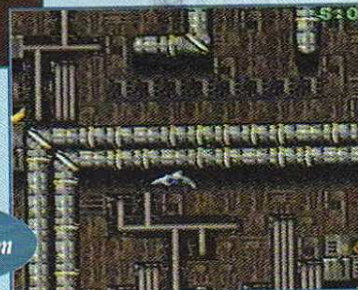
sea

O Crab é ótimo para recolher pepitas perdidas. Não deixe escapar nenhuma

Tic-Tac: aqui uma fase com tempo definido. Abra caminho com o Stinger para o Sea Truck fazer a coleta depois

Xiii! Inimigos por todos os lados. Ma[...] bala com o Sea Speeder. Depois, co[...] mar tranqüilo, colete mais pepitas

Piratas inimigos perfuraram a tubulação de óleo. Após acabar com os caras, pegue o Hyper-Reality Probe e solde os buracos

Fase quebra-cabeça: localize com Darwin aonde estão as chaves que precisam ser acionadas e faça o serviço

VEÍCULOS DO SEAQUEST

Todos ficam no Launch Bay, uma espécie de garagem. Para apanhar ou trocar um veículo, basta dirigir-se à boia com luzes.

Fique ligado nos comandos: os botões na cor LILÁS são de Super NES e de cor VERMELHA são de Mega

CRAB

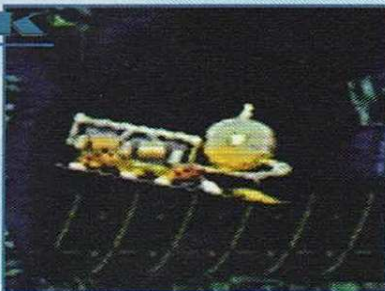
Ideal para captura de minas e salvamentos. Movimenta-se só na horizontal e vertical. Seu propulsor, na parte inferior, também funciona como arma. Leva dois tripulantes. Use Y/B para perfurar materiais e B/A para disparar jatos propulsores

Quest

SEA SPEEDER

O nome diz tudo: este veículo é rapidinho (speed, em inglês, quer dizer velocidade). Movido por turbinas, desloca-se na horizontal e também na vertical. O Sea Speeder é bom de defesa, equipado com torpedos de energy-plasma (ataque frontal) e minas direcionadas (ataque traseiro). Use X/A para mudar de direção, Y/C para tiros e B/B para as minas

SEA TRUCK

Veículo para resgate e transporte de pessoas e objetos. Atira pela frente e por trás. Desloca-se por meio de jatos direcionais. Use X/A para mudar de direção, Y/B para torpedos e B/C para disparar minas

HYPER - REALITY PROBE

Robô utilizado para reconhecimento, exploração e manutenção. Desloca-se por jatos controlados e possui armamento laser de hydro pulse. Não é muito eficaz. Use A/B para mudar chaves, B/B para o soldador, X/A para mudar de direção e Y/C para tiros de baixa intensidade

DARWIN

O golfinho é um inteligente emissário para missões como mudar chaves — comando que você realiza com A/B. Use B/A para nadar

STINGER

Submarino de ataque individual. Movido por uma barbatana mecânica, movimenta-se rapidamente em qualquer direção. Seu armamento é composto por lasers de Hydro-pulse. Com Y/A você aciona o propulsor, e com B/B os tiros

TODAS AS ARMAS SEAQUES

Torpedos
São classificad em tipos. Quan maior o númer maiores a carga alcance. A par do tipo 2, todos teleguiados. O últ também invisível o inimigo

Mísseis Titan
Excelente arm teleguiada e de lo alcance

Laser pulse
Classificado em pequeno, médio e alcance. Este últ tem também al intensidade

Iscas
Explosivas, são us para detonar inim e mísseis rivais para ajudar em manobras de fu

Confusion
Dispositivo usado confundir míss teleguiados do ini

Minas
Detonam inimigo seus tiros

WARLOCK
Acclaim
Adventure - 1 jogador
16 Mega

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●

Adventure sob medida para quem tem mais o que fazer do que jogar videogame o dia inteiro. O game não vai queimar seus neurônios tampouco abusar da sua inteligência. Boa pedida

★ Se ligue nos potinhos com poção. Tome-os para recuperar energia

★ Ninguém se salva aqui: nem as simpáticas pessoas, nem os amáveis cachorrinhos: todos são zumbis. Mande bala!

Warlock não foi um sucesso cinematográfico. A fita, estrelada por Julian Sands no papel de Warlock, andava até meio esquecida. Mas a Acclaim acreditou no potencial de suspense do roteiro e resolveu bancar um game baseado no filme. O resultado é um Adventure bonito, com história empolgante e desafio em cima, nem fácil nem difícil. Só o som ficou devendo um pouco ao padrão de qualidade das trilhas sonoras de jogos de Super NES. Mas este aspecto não chega a atrapalhar muito. Warlock é um Adventure despretensioso e divertido.

Em Busca das Runas

Diz a lenda que, quando o sol e a lua se alinham, a humanidade corre perigo. Isto só ocorre a cada milênio, ou seja, de mil em mil anos! Nestes dias especiais, criaturas inescrupulosas podem nascer, colocando em risco a existência do planeta Terra. Para evitar tamanha catástrofe, os guardiães druidas se reúnem sempre que o sol e a lua se alinham. Estes magos usam os poderes das suas runas (pedras mágicas) para impedir o nascimento do carrasco. Como desgraça pouca é bobagem, algo muito estranho acontece e as runas desaparecem. O responsável pelo furto é ninguém menos que Warlock. Ele quer dominar o mundo e esconde as runas nos lugares mais estranhos. Você assume o papel de mago e deve impedir os planos de Warlock. Ache as pedras dos guardiães e salve a humanidade.

Magias

Caveira - É uma bomba. Ao ativá-la você varre os inimigos da tela. Importante: não destrói adversários muito fortes

Poção - Magia mais comum e útil do jogo. Recupera um pouco de energia. Ideal para momentos críticos

Rosto - Ao ativar a magia com a sua cara dentro de um quadradinho, você completa o seu life. Use-a quando não houver outra alternativa

Terremoto - É um minitremor. Esta magia balança todo o cenário e pode até revelar alguns segredos

Movimentos

Ataque
É um raio que acerta a média ou longa distância

No Chão
Você rasteja para passar por lugares perigosos ou mesmo desvendar mistérios

Proteção
Acione o Orb para se defender

ORB

Fique Atento

Durante todo o game, coisas muito estranhas aparecem do nada, só para encher a sua paciência E tirar preciosos pontos de energia, naturalmente...

New England

Este é o primeiro nível. Aproveite para ficar craque nos movimentos e aprender o poder das magias. Você enfrentará alguns monstros que reaparecerão mais tarde.

Não se anime com o visual bucólico. Os monstros tardam, mas não falham

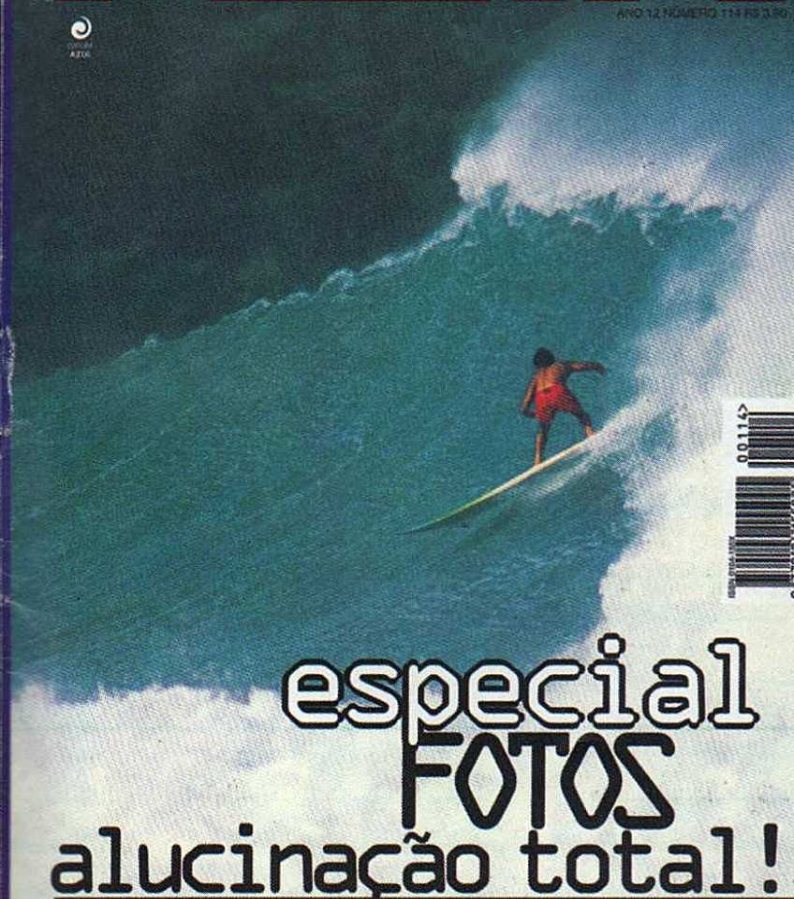
Underground Cavern

Warlock é mesmo covarde. Ele foge e você precisa ir atrás dele. Acabe com as aranhas assassinas e tome muito cuidado com o ácido que pinga na caverna.

Não parece o local mais indicado para passar suas próximas férias. Fique atento, pois surpresas desagradáveis podem aparecer a qualquer momento

Grim Garden

Um jardim nada simpático esconde um cemitério ainda mais assustador. As flechadas tiram muita energia: cuidado!

Os ataques vão ficando cada vez mais freqüentes. Pense nas pedras e seja bravo

MEGA MAN VII

Com vocês, o incansável, o indestrutível, o inesquecível... Mega Man! Depois de uma cacetada de versões — até perdemos a conta — , Mega Man 7 chega às prateleiras numa nova aventura cheia de ação. Desta vez, um plano reserva do supostamente morto (e incansável, indestrutível) Dr. Wily coloca quatro novos robôs no pé de Mega Man. Como sempre, a Capcom esmerilha nos gráficos enchendo a tela com monstros esquisitos e indefiníveis. São doze níveis com desafio bala para MM encarar com sua inseparável X-Buster. A gente vai dar uma passada em alguns momentos do game.

MEGA MAN 7
Capcom

Ação - 1 jogador
16 Mega

Mega Man 7 é ainda mais difícil que os outros games da série. Se você se amarra em jogos compridos e curte o robô da Capcom, vá atrás deste cart

PODER PROGRESSIVO

A principal inovação do jogo é o tiro de poder progressivo, que funciona com todas as armas apanhadas por Mega Man em sua jornada. No primeiro estágio, o tiro é rápido e preciso, mas pouco destrutivo. Segurando o botão de fogo por um instante, a arma acumula energia e dispara um tiro mais poderoso. No terceiro estágio de energia acumulada, o papo começa a ficar sério: o tiro vira quase um míssil!

O primeiro estágio é o tiro básico: preciso, mas fraco

No segundo estágio, mais poder destrutivo

No terceiro estágio, o projétil causa grandes estragos

BURST MAN

A tela deste inimigo é forrada de bombas. Não é à toa que o chefe da fase é o "Homem-Estouro".

Seja rápido ao passar por uma bomba. Basta encostar nela para dar início a uma contagem regressiva. Se o tempo estourar, você explode junto!

As áreas com água são chatas. Afinal, com a resistência do líquido seus movimentos ficam mais lerdos

CLOUD MAN

Uma tela no céu, mas que nada tem de angelical. Pule de nuvem em nuvem. Fique craque neste tipo de ataque aéreo. É com ele que você derrotará o chefão da fase.

Não vai faltar uma boa tempestade pra atrapalhar seus movimentos e retardá-lo

É claro que seu caminho será muitas vezes bloqueado por engenhocas estranhas

FREEZE MAN

Inimigos sempre a postos num cenário muito escorregadio. Os estalagmites merecem atenção especial. Se um deles cair na sua cabeça, acaba com você na hora, mesmo se sua energia estiver cheia.

Freezeboy é um chefe pentelho. Seja arrojado e pule para cima dele

MONSTER TRUCK WARS
Acclaim
Corrida - 1 jogador

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

As pistas não variam nunca. Mas é o primeiro cart de corrida em Game Boy em que o carro tem avaliação e pode ser melhorado

COMANDOS

A	Acelerar
B	Usar nitro

Garanta ao menos um terceiro lugar senão, depois de algumas provas, você será eliminado

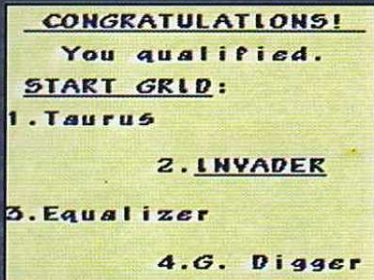
DESERT STRIKE/Ocean
Ação - 1 jogador

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●
ORIGINALIDADE	●●●

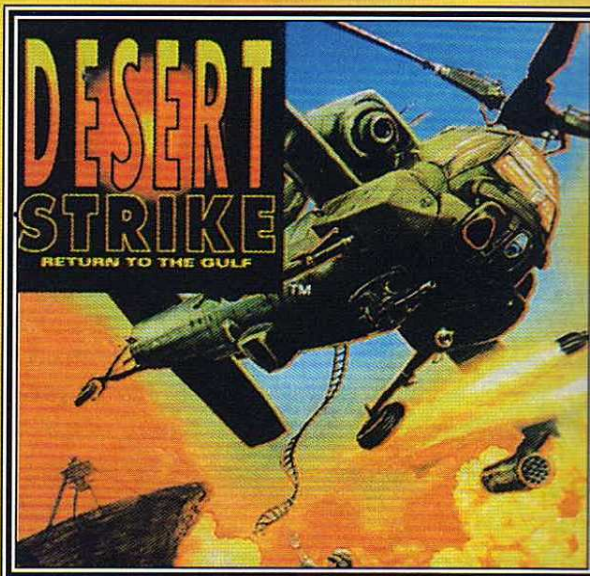
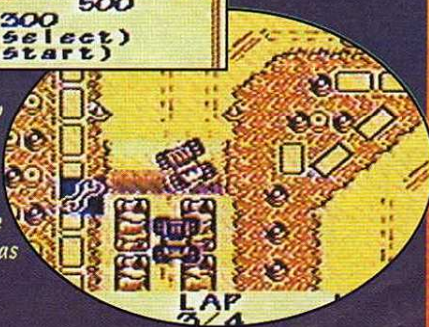
Reprodução fiel da versão de SNES, o game não cansa e instiga bastante

COMANDOS

A	Míssil
B	Metralhadora

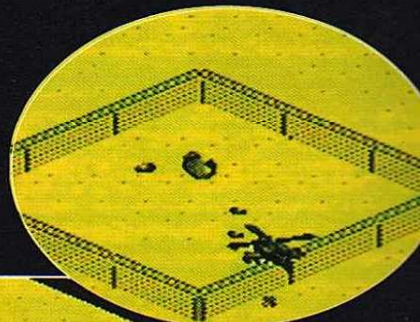
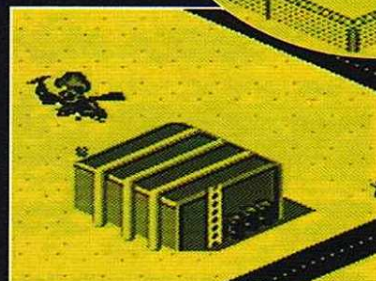
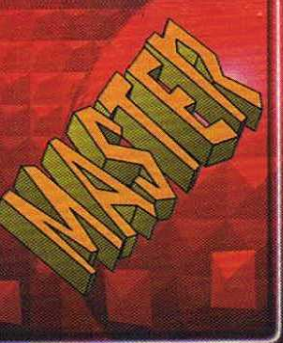
Os Trucks são carros tipo picape, equipados com rodas gigantescas e que fazem percursos com obstáculos, geralmente em lugares fechados. A primeira versão de corrida com Trucks para o Game Boy ficou bala e a Acclaim só fez, por enquanto, para o GB e Game Gear. No cart, você percorre várias pistas onde o que conta é pular fileiras de carros e usar a nitro pra acabar com os adversários. O legal mesmo é o Mud (letra M), espécie de tônico para seu carro: a máquina fica loucona por alguns segundos. São seis tipos de carros com históricos e outras informações.

Depois da qualificação começa a corrida pra valer

Depois da corrida, entre no shopping para dar uma geral no carro

No caminho não dispense o Mud (nitro), grana e ferramentas

Um pouco tarde, mas a Ocean trouxe para o Game Boy um dos games de ação e guerra mais queridos pela moçada. Você já conhece, não? É preciso realizar várias campanhas com seu helicóptero, cada uma delas com um número de missões. O objetivo final é acabar com os planos do General Kilbaba de dominar o Oriente. Avante!

COMO JOGAR

No início, pinta um menu com os soldados desaparecidos (MIAS) e com os pilotos disponíveis. Escolha um. A Campanha 1 começa com seu helicóptero saindo do porta-aviões. Aperte Select para ver mapa, munição e combustível e B para conferir seu status. Realize as missões na ordem em que aparecem.

Saindo do porta-aviões, destrua dois radares (Radar Sites)

Depois destrua a estação de controle (Power Station)

Em Airshields, o objetivo é acabar com a estação de pouso de caças

GERALDINHO

GERALDINHO
Tec Toy

Ação - 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO	●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●
JOGABILIDADE	●●●
ORIGINALIDADE	●●●

Seria maravilhoso se o game reproduzisse as travessuras do Geraldinho e o esquema não fosse tão repetitivo

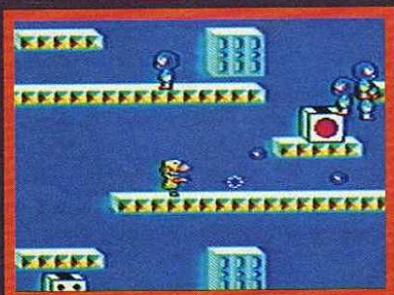
COMANDOS

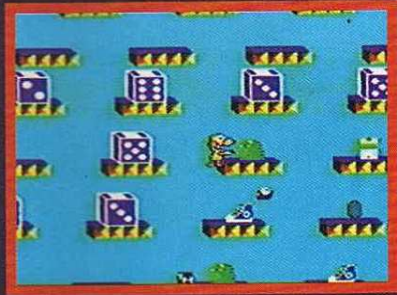
1	Pula
2	Atra

★ Quando você atingir uma boa pontuação, ganhará uma vida extra

Já virou hábito transformar heróis dos quadrinhos em personagens de videogame. Mas quando o personagem é brasileiro, tudo é motivo para festa. Criado pelo cartunista Glauco, Geraldinho faz a galera rachar o bico com suas tirinhas semanais no jornal Folha de São Paulo. A Tec Toy apostou no carisma do personagem e o colocou num cart para Master System. O lançamento rolou em Abril e foi o presente de Páscoa de vários mastermaníacos.

NAS GRADES DO VÍDEO

Geraldinho jogava videogame quando, chutado pelo Cachorrão, vai parar dentro da TV. Para sair desta enrascada, o personagem terá que percorrer 50 fases, transformando seus inimigos em miniaturas para depois... devorá-los. É um esquema simples, que lembra um pouco Pacman. Mas nem por isso o game é baba: às vezes pode-se empacar em algum lugar. Para produzi-lo, a Tec Toy usou como base um jogo feito pela Sega em 1985. Quem adivinhar que jogo é ganha um doce.

Livre-se de todos os bichinhos. Senão, eles devoram sua barra de tempo

Não fique de bobeira parado nas plataformas: elas se quebram

Nas fases de bônus, vá destruindo os dados para ganhar pontos. Olho vivo no caramujo

DE ONDE VEM O GERALDINHO

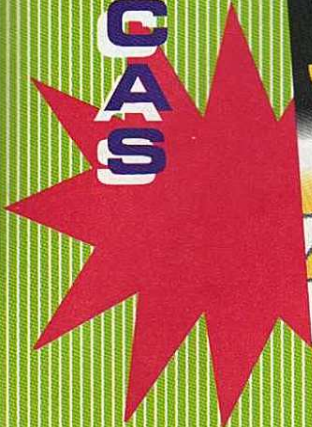
O criador de Geraldinho é o cartunista Glauco Villas Boas, de 38 anos. Produzindo tirinhas para o jornal Folha de São Paulo, desde 1980, já criou vários personagens engraçados com seu traço simples e irreverente: o eterno solteirão Geraldão (versão adulta de Geraldinho), o conflituoso casal Neuras e os personagens das histórias Os Três Amigos, junto com outros cartunistas.

Glauco confessa que não leva o menor jeito com videogames. "Sou muito ruim. Meus filhos têm um Master e um Mega e me dão verdadeiros banhos". Mas demonstrando que não tem nenhum trauma sobre o assunto, topou de imediato a proposta da Tec Toy para produzir um game com um de seus personagens. E escolheu Geraldinho, que representa "aquele típico garoto fissurado por televisão, doces, refrigerantes e todas as coisas de que as crianças gostam".

O cartunista curtiu o jogo feito para seu personagem. "Gostei da idéia de estar animando o Geraldinho, o que é novidade para mim. O game segue um esquema tradicional, é divertido e simples", opina. E não descarta planos para novos jogos — o que dependerá, certamente, do resultado deste jogo com um personagem seu.

Bento Abreu

Tirinha publicada no caderno Folhinha, do jornal Folha de S. Paulo, em 07/04/95

PRA SER FERA, TEM QUE TER A MANHA!
AÇÃO GAMES
SÓ DICAS
ESPECIAL
EDITORA AZUL
NAS BANCAS
TRUQUES PARA MAIS DE 140 JOGOS
Super NES
Mega Drive
3DO
Sega CD
Nintendo
Master
DESTACANDO:
MORTAL KOMBAT 2: SEGRED
DONKEY KONG COUNTRY: CO
SONIC & KNUCKLES: ARGOLA
Saiu mais uma edição da revista SÓ DICAS um guia especial que o pessoal da AÇÃO GAMES preparou pra você. Tem truques de montão para mais de 140 jogos. Com SÓ DICAS na mão, você vai humilhar qualquer adversário.
REVISTA AÇÃO GAMES ESPECIAL

NA PRÓXIMA QUINZENA TEM EDIÇÃO ESPECIAL DE

ANIVERSÁRIO 4 ANOS!!! AÇÃO GAMES

ARCADE
MORTAL KOMBAT 3
Agora o Preview definitivo, com os personagens, golpes e surpresas deste game arrepiante!!!

MEGA
THE PUNISHER
O herói vingador chega pra arrebentar num game da Capcom

3DO
GEX
Para quem já estava sentindo falta de um bom jogo de ação para o console. Maneiríssimo!

COLEÇÃO CLÁSSICOS DO VIDEOGAME
Você também vai ganhar fichas com dicas para os melhores jogos de todos os tempos

SHOTS
As últimas novidades sobre o lançamento do Ultra 64, da Nintendo

AÇÃO GAMES:
Quatro anos debulhando jogos pra você ficar fera

EDITORA AZUL

Fundador
Victor Civita
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Diretor Editorial: Carlos C. Arruda
Diretor de Publicidade: Cláudio Santos
Diretora Comercial: Vera Helena M. Gomes
Diretor de Comunicação: Carlos Alberto Araújo
Diretor Financeiro: Pedro Frazão

REDAÇÃO
Editora-Chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Editor-Assistente: Betto D'Elboux
Editor-Assistente de Arte: João Ailton Oliveira Andrade
Designer Gráfico: Tadeu Cerqueira Pereira
Diagramadores: Renato Costa e Simone Zucas
Redatores: Bento Abreu e Suzete Stimpel
Coordenadora de Produção: Érica Luisa Assan Câmara
Correspondentes: Angelo Ishi (Japão) e José Emilio Rondeau (EUA)
Consultores: Leonardo dos Anjos Santiago e Wagner P. Hernandez
Tradutor: Luís Fábio Marchesoni R. Mietto

STAFF EDITORIAL
Secretaria Editorial: Isabela Boscov
Azul Press: Benjamin S. Gonçalves
Administração Editorial: Ariovaldo Carrera Dias
Sistemas Editoriais: Walter Toscano
Direção Responsável: Liège de Lima Dória Castell

PUBLICIDADE
Gerente: Luiz Carlos Stein
Supervisores de Contas: Afonso Palomares, Miriam Horta, Jorge de Oliveira e Ricardo Santos
Contatos: Luciana Sganzerla, Marcelo Cataldi, Mauricio Annibal e Nádia Lappas
Marketing Publicitário: Reginaldo Andrade
Coordenadores: Alex-Sander, Antonio Perissinoto, José Soares e Tieko Kuniyuk

COMERCIAL
Gerente de Planejamento: Ana Camargo
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Pesquisa: Silvia Campos

COMUNICAÇÃO
Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni
Gerente de Propaganda: Vavi Zalla

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. **ISSN 0104-1630,** edição **82**, maio de 1995. **São Paulo - Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5.777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, fax: (011) 813-9115. **Rio de Janeiro:** Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - CEP 20020-080, telefax: (021) 220-3762. Circulação desta revista: **1ª quinzena do mês. Números atrasados** (As seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade do estoque), ao preço da última edição em banca. Peça por intermédio de seu jornaleiro ou distribuidora Dinap de sua cidade. Se preferir peça diretamente à Caixa Postal 2505, Osasco-SP - fax (011) 810-4800, fone (011) 810-6800 (Dinap) pagando com os cartões: Visa, Credicard e Diners, ou cheque nominal, acrescendo 30% ao valor pedido para despesas de postagem.

ANER IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A

EDITORA AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

Entretenimento

SET: Cinema e Vídeo
BIZZ: Rock, Pop e Comportamento
CONTIGO: TV, Gente e Atualidades
INTERVIEW: Entrevistas e Reportagens
AÇÃO GAMES: O Mundo dos Videogames

Esportivas

FLUIR: Surf
GRID: Automobilismo e Velocidade

Femininas

UAU: Ídolos da Juventude
CARÍCIA: Comportamento Adolescente
BOA FORMA: Beleza, Fitness e Saúde
HORÓSCOPO: Horóscopo e Previsões

Interesse Geral

OS CAMINHOS DA TERRA: Viagem, Natureza e Ecologia
SAÚDE É VITAL: Prevenção e Saúde

Arquitetura e Decoração

A&D: Arte e Design

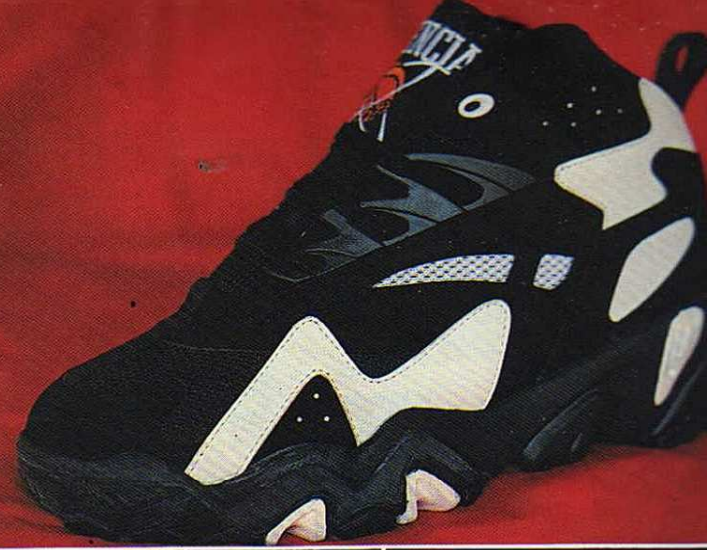
Guias e Anuários

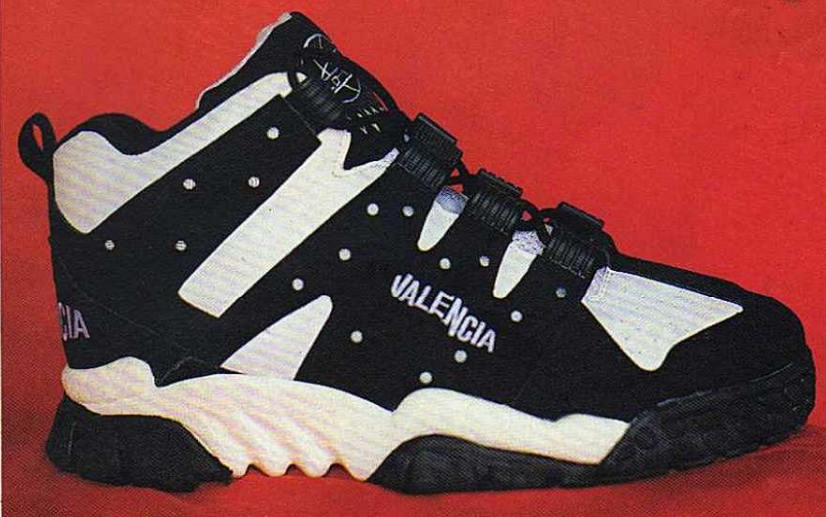
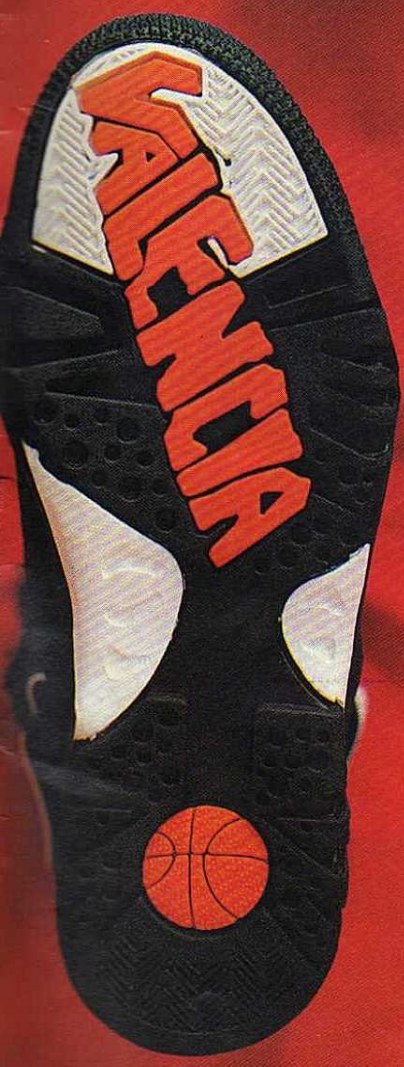
VIAGEM E TURISMO
HORÓSCOPO ANUAL
GUIA DE VÍDEO

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP
Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-080 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - Cx. 4816

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE
Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 321-0305 - Fax: (061) 226-3644
Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975
Fortaleza: AG Holanda Comunicação - Rua Edgar Borges, 18 - sala 103 - CEP 60050-000 - Fortaleza/CE - Tel.: (085) 254-1666 Fax: (085) 252-2131
Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Av.Contorno, 8000 - sala 1101 - Ed. Wall Street - CEP 30110-907 - Belo Horizonte/MG - Tel. e Fax: (031) 291-6470
Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604- Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844
Rio de Janeiro: Segmento Editora S/C Ltda. - Av. Marechal Câmara, 160 - 9º andar - sala 929 - CEP 20020-080 - Telefax: (021) 220-3762
Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel.: (051) 223-9528 - Fax: (051) 217-1005
Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel./Fax: (048) 232-0519

THE

AUTHENTIC

MACHINE

VALENCIA

ARME-SE PARA O KOMBAT

TÁTICAS MORTAIS:
- ***6 botões de disparo.***
- ***Turbo Automático*** *independente para cada botão - enquanto o adversário tenta um golpe, você dispara 8 vezes por segundo.*
- ***Slow Motion*** *- reduza a velocidade de ação e acabe com os inimigos bem devagarzinho.*

ESCOLHA A SUA ARMA:
- *Dynavision e Handyvision - use TPC-1.*
- *Mega Drive* e Amiga Commodore* use TPC-2.*
- *Phantom System*, Hi-Top Game*, Turbo Game* - use TPC-3.*
- *Master System* e Atari* - use TPC-4.*
- *Megavision, Mega Drive* e Genesis use TPC Superfighter.*

TÁTICAS MORTAIS:
- ***6 botões de disparo.***
- ***Turbo Total*** *para todos os botões - 8 golpes por segundo porque a melhor defesa é o ataque contínuo.*
- ***Slow Motion*** *- os golpes do seu adversário vão ficar tão lentos que vai ser bico vencê-lo.*

ESCOLHA A SUA ARMA:
- *SuperNES* e Superfamicom* - use TPC-5.*
- *Action Set* e Nintendo* Americano (NES) - use TPC-6.*

TÁTICAS MORTAIS:
- ***6 botões de disparo.***
- ***Turbo Programável*** *para cada botão.*
- ***Auto-Fire*** *programável para cada botão - disparo contínuo.*
- ***Slow Motion*** *e* ***Super Slow Motion.***
- ***Visão de Raio-X*** *você vê tudo o que acontece por dentro.*

ESCOLHA A SUA ARMA:
- *SuperNES* e Superfamicom* - use Aqua Pad SNES.*
- *Megavision, Mega Drive* e Genesis* - use Aqua Pad Mega.*

A DYNACOM vai armar seu game com um verdadeiro arsenal para você sair detonando inimigos e recordes. E é para detonar mesmo: com a mais completa e atualizada linha de joysticks tipo ASA do mercado. Os TPC e AQUA PAD têm recursos animais para qualquer tipo de *Kombat*. Faça seus inimigos pedirem água!

DYNACOM

A Dynacom é fera

* marcas registradas de terceiros não representadas e sem vínculo comercial com a DYNACOM.